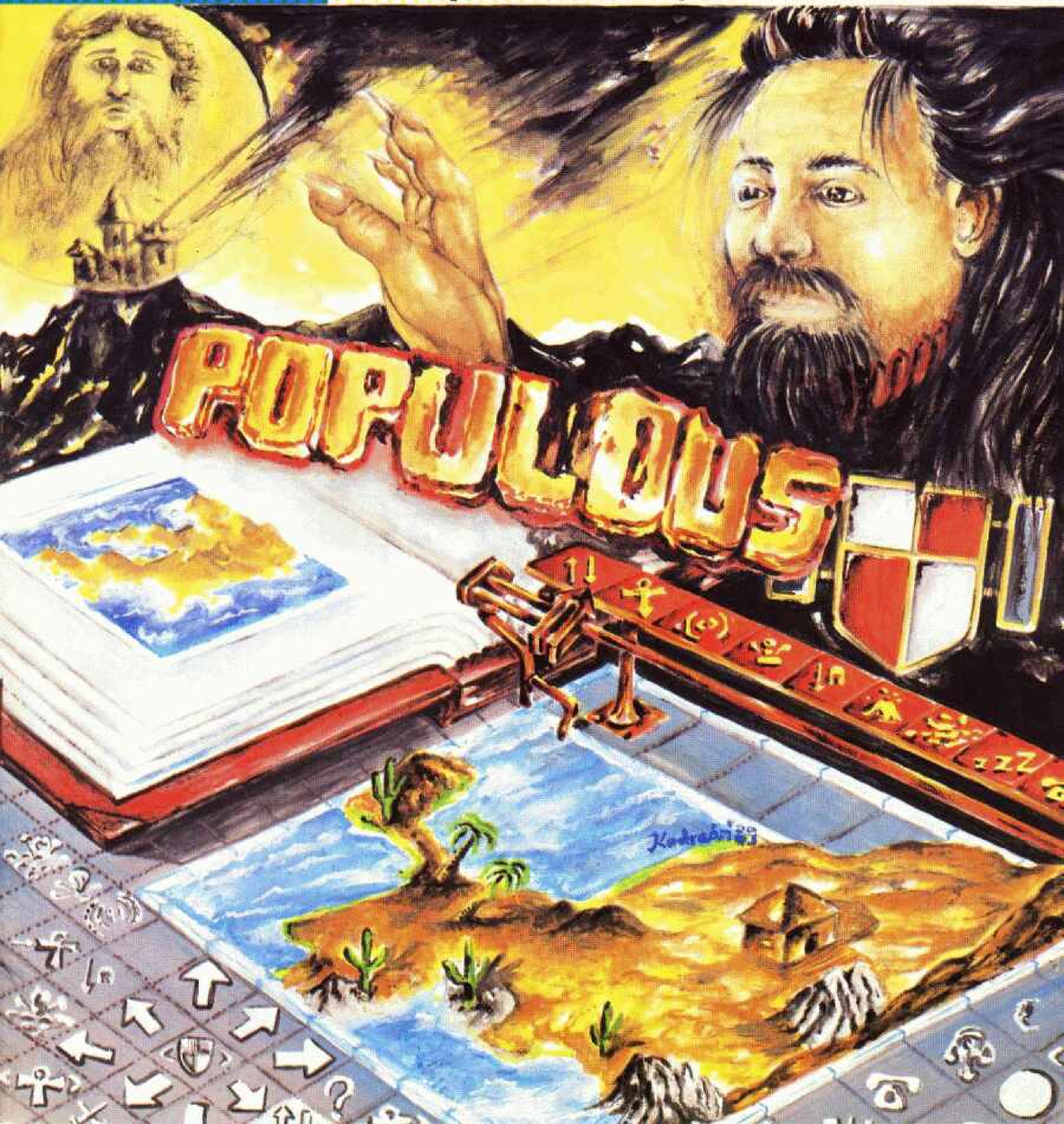
COMMODORE VILÁG 4.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható **C171-C180** ***Commodore 64***, valamint **PLUS 03** ***Commodore Plus 4*** kollekciók is megrendelhetők a PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT címén keresztül (*Programküldő Szolgálat, Budaörs, Pf.: 12, 2043*). A **C171-C175** kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a **C176-C180** kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a **PLUS 03** kollekciót már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán!). A ***COMMODORE 64*** **kazetták**, a ***COMMODORE 64*** **mágneslemezek** és a *Plus 4* kazetták ára a továbbiakban egységesen **300,- Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámát 'M' jelzéssel ellátni (*pl. C162M* vagy *PLUS03M*).

C171 A/ Tiger Road part 3 / Tiger Road part 4 / Robocop part 1 / Master Pool
B/ Delta Fighter / Robocop part 2 / Simul Golf / Turbo Girl

C172 A/ Blastball / Superman part 1 / Superman part 2 / Superman part 3
B/ Ghost Hunters / Superman part 4 / Superman part 5 / Superman part 6

C173 A/ 4 Soccer Simulators (11-A Side, Indoor Soccer, Street Soccer, Soccer Skills) / Axiens
B/ Blasters of the Univers / Achie part 1 / Achie part 2 / Peter Beardsley's Int.Football / Colour Blind

C174 A/ Jordan VS Bird part 1 / Jordan VS Bird part 2 / Question of Sport part 1 / Spots
B/ Question of Sport part 2 / Phantis I. / Phantis II. / Altered States (D) / Aftermath

C175 A/ Argon / Frexel / Video Classics / Planet X
B/ Soldier of Light / Runaway / Robin Hood / Butragueno Football

C176 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Knight Orc Side 1
B/ Knight Orc Side 2

C177 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Aliens
B/ Power At Sea

C178 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Killed Until Dead Side 1
B/ Killed Until Dead Side 2

C179 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Target Renegade (part 1-6)
B/ Steel Thunder

C180 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Clubhouse / Terramex
B/ Robocop

PLUS 03

A) Cyborg / Apollo Mission / Commando / Thai Boxing / Pod / Storm / Kikstart / Bandits / Booty / Yie Ar Kung Fu / Bounder Game / Music Master

B) Jack Attack / Saboteur / Indoor Sports / Aardvark / Manic Miner / Liberator / Bubble Trouble / Astro Plumber / Voyage

A 'CoV' 2. számában megjelent keresztrejtvény szerencsés nyertesei:
Biczó Tibor - Zalaegerszeg (C144), Metzger István - Szekszárd (C141),
Széll Balázs - Bp. II. (C155), Takács Ferenc - Szeged (PLUS 01),
Tóth Erzsébet - Őrbottyán (C151);
Nyereményüket postáztuk!

MINDEN KEDVES MEGRENDELŐNKNEK FELHÍVJUK A FIGYELMÉT, HOGY A TOVÁBBIAKBAN RENDELÉSEIKET, REKLAMÁCIÓIKAT A KÖVETKEZŐ CÍMRE POSTÁZZÁK:

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT
Budaörs, Pf.:12
2043

Ne feledjék, ezentúl minden kollekció 300,- Ft!

PC31

Megnevezés: *PC PROMPT*
File-ok száma: 16
Memóriafoglaltság (lemezen): 75K
Besorolás: Utility
Speciális memória-rezidens help-utility, IBM PC XT/AT és ezekkel kompatibilis PC-khez. A felhasználó által begépelt parancsot megjeleníti, és a képernyő legalsó sorában megjelenik a command és a hozzá tartozó operandusok pontos szintaktikája. Bonyolultabb parancsok pontos begépeléséhez nagy segítséget nyújt a felhasználónak.

PC32

Megnevezés: *PBASIC*
File-ok száma: 44
Memóriafoglaltság (lemezen): 210K
Besorolás: Oktató
Alapfokú angol tudást igénylő, BASIC programozásra tanító program. Jól érthető, könnyen kezelhető. A BASIC programozás alapjai rövid időn belül elsajátíthatók általa. Tartalmaz egy BASIC interpretert is. Ha elfáradunk a tanulásban, pihenésként játszhatunk egy jót ARCHIE-val, a barátságos és bőbeszédű, daloskedvű svábbogárral.

PC33

Megnevezés: *FINGER-PAINT*
File-ok száma: 14
Memóriafoglaltság (lemezen): 220K
Besorolás: Rajzoló
Rajzoló program, melynek használatához nem szükséges a MOUSE, mert a kurzor-vezérlő billentyűkkel kiválóan vezérelhető. A menü kiválasztás a funkció-billentyűk kombinációjával történik. A program mind CGA, mind HERCULES kártyával kompatibilis.

PC34

Megnevezés: *CROSSWORD*
File-ok száma: 13
Memóriafoglaltság (lemezen): 140K
Besorolás: Játék
Keresztrejtvény-program. Segítségével a lemezen található keresztrejtvények megfejthetők, a megfejtés ellenőrizhető, illetve kellő gyakorlattal a felhasználó saját maga készíthet rejtvényeket. Ezek természetesen kimenthetők, újraírhatók, a játék bármikor folytatható. A DEMO-rejtvényekhez masszív angol tudás szükségeltetik. Kitűnő észtorna.

PC35

Megnevezés: *MINDREADER*
File-ok száma: 14
Memóriafoglaltság (lemezen): 220K
Besorolás: Utility
Extra funkciókkal rendelkező szövegszerkesztő program. A hagyományos lehetőségek mellett megtalálható benne a naptár - mellette jegyzetfüzet -, telefonregiszter, számológép stb. Nyomtatóval összekötve akár otthon, akár munkahelyen (például titkárnőknek) kiválóan használható.

PC36

Megnevezés: *WORLD*
File-ok száma: 4
Memóriafoglaltság (lemezen): 130K
Besorolás: Adatbázis
Ez egy statisztikai és demográfiai adatbázis a világ országairól, az Enciklopédia Britannica 1986-os évkönyve alapján. Lekérhetjük egy adott ország népességét, földrajzát, politikai hovatartozását stb.

PC37

Megnevezés: *PACK DISK UTILITIES*
File-ok száma: 8
Memóriafoglaltság (lemezen): 450K
Besorolás: Utility
Egy több-funkciós utility, amely:
- DELDIR: alkönyvtárak komplett törlésére képes (a benne foglalt file-okkal és alkönyvtárakkal együtt);
- LISTFRAG: a lemezen lévő töredék file-okról listát ad;
- NAMEDIR: átnevezi az alkönyvtárakat;
- PACKDISK: eltünteti a töredék file-okat a lemezről, megszünteti a file-ok között nem használt területeket, rekonstruálja a sérült file-okat, újraszervezi a fő- és alkönyvtárakat;
- TRANSDIR: átmozgatja a könyvtárak tartalmát;
- PARK: a winchester olvasó fejét parkolja;

PC38

Megnevezés: *TEST*
File-ok száma: 11
Memóriafoglaltság (lemezen): 110K
Besorolás: Oktató
Intenzív angol tudást igénylő színvonalas, sokrétű intelligencia-teszt. Segítségével a felhasználó, kellő gyakorlás után maga is létrehozhat teszt-kérdés file-okat. Segítség lehet például akár kis- akár középiskolás diákoknak a tanulásban. A program kezelésének elsajátításában gyakorló (training) program segíti a felhasználót.

PC39

Megnevezés: *MINIGEN*
File-ok száma: 8
Memóriafoglaltság (lemezen): 150K
Besorolás: Utility
Képernyő-tervező, szerkesztő program. TURBO PASCAL-lal együtt használható IBM és vele kompatibilis bármely PC-n. Könnyen kezelhető, a számtalan szerkesztési lehetőségből menü-technológiával választhatunk. A kész anyag természetesen elmenthető, újraszerkeszthető, mérete, színei változtathatók stb. Látványos szemléltető segédanyag készíthető segítségével bármely témában készült oktató előadáshoz.

PC40

Megnevezés: *POKER + BLACK JACK*
File-ok száma: 7
Memóriafoglaltság (lemezen): 180K
Besorolás: Játék
A lemez a népszerű POKER és BLACK JACK játékokat tartalmazza. Ez utóbbi ULTIMAZI néven szerepel, a NORTON COMMANDER-ből nem hívható, nem kezelhető. Mindkét játékban az ellenfél a számítógép. Jó grafikájú, kevés angol tudást igénylő, szórakoztató logikai játék.

Az itt látható **IBM PC XT/AT** programlemezek is megrendelhetők a következő címen keresztül:

Programküldő Szolgálat
Budaörs, Pf.: 12, 2043

Egy lemez ára: **300,- Ft** (Postaköltséggel együtt). A továbbiakban az eddig meghirdetett **PC01-PC30** programlemezek is 300,- Ft-os áron állnak rendelkezésre. *A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!*

Az 1.75-é a szó

Hát elérkezett az új évtized... A CoV népes gárdája az újság minden olvasójának Boldog Új Év(tized)et kíván (ezt ugyan már megtettük a CoV 3-ban is – mindenesetre jobb kétszer, mint egyszer se...

A Programküldő Szolgálattal kapcsolatban: egyértelműen ez az az oldal, amelyen a CoV a legnagyobb támadási felületet mutatta az olvasóknak. Hiába írtuk meg ezerszer is, hogy ez a vállalkozás tőlünk teljesen független – mindig hozzánk jöttek az újabb levelek, amelyek a kazetták minőségét, árát, a kollekciók összetételét méltatták néhány keresetlen szóval... A Programküldő Szolgálat már nem használja a postafiókunkat (új címük a belső borítón található), így felhívnánk olvasóink figyelmét, hogy a megrendelt programokkal kapcsolatos reklamációkat és rendeléseiket, **NE a CoV/SpV közös címre**, hanem a Szolgálat új címére továbbítsák. Azt azonban még megjegyeznénk, hogy ha esetleg valakinek az lenne a problémája, hogy a kazettáról nem jön be egyetlen program sem, annak ajánljuk szíves figyelmébe a belső borítón elhelyezkedő "mesét".

A tervezett áremelésről: nem tervezünk áremelést. Természetesen azt mindenki beláthatja, hogy ha az infláció rohamos mértékben növekszik, akkor decemberben talán 49,–Ft-ért már csak egy kiló kenyeret lehet majd kapni. Ez esetben kénytelenek leszünk mi is az árakkal lépést tartani. Összehasonlításképpen talán érdekes lesz az olvasóknak, ha párhuzamot vonunk a CoV 1 bevezetője (ahol 16,–Ft/db nyomdaköltségről beszéltünk) és a jelenlegi állapot között: ez ugyanis per pillanat 22,–Ft.

A képek minősége már az 1. szám óta gyenge oldala a CoV-nak, de ez az 1.75-ön teljesen kívülálló probléma volt – nem rajtunk múlt, hogy ez lett belőlük. Hosszas könyörgéseink úgy tűnik meghallgatásra találtak a Pátria Nyomdánál, de e sorok írásakor még semmit sem tudunk az eredményről – az olvasó már bizonyára többet...

Mint a levelezési rovat terjedelmén is látható, CoVboy imperializmusa határtalan: a 2. számban még csak egy oldal, a 3-ban kettő és most már három. Érző lelkek most sikoltva kaphatnak a szívükhöz:"**Jézus Mária, mi lesz ebből?!**" Mi lenne? Semmi – a CoV 5-ben szépen visszaballag a két oldalra, és azon az oldalon, ahol most a két idióta "Megalevele" díszeleg, megindul a "**CoV a Commodore-táborért**"-mozgalom. Ez a következőt jelenti: számos olyan levél érkezett hozzánk, amelyben olvasóink az apróhirdetéseket, keres/kínál-rovatot illetve a Top-listát hiányolták. Ezen az oldalon bárki hirdethet, kereshet és kínálhat, sőt esetleg beküldött Top-listát is leközlünk. Tudomásunk szerint a hirdetés más újságoknál pénzbe kerül – természetesen nálunk INGYENES. Igyekszünk mindenkinek a hirdetését EGYSZER leközölni (esetleg ekkora betűkkel lesz íve az az oldal), de reménykedünk, hogy a szöveg hosszánál tekintettel lesznek a többiekre is. Pl. a következő hirdetést képzeltük el szabvány méretűnek (ez az első valódi hirdetés!):

"C64-es könyvek, valamint a Mikromagazin és Mikrovilág régebbi számai olcsón eladók! Keresek AMIGA 500 kapcsolási rajzot és SEKA Assembler-leírást! ifj. Fekete László, Budapest, Petri u. 43. 1172"

Mivel ez a lehetőség teljesen gratis a CoV-tól, a hirdetésekkel kapcsolatban nem fogadunk el semmiféle reklamációt ("Miért nem jelent meg?","Ilyen cím nem is létezik!", stb) – az ilyen tartalmú leveleket az asztal rövidebb lábának alátámasztására fogjuk felhasználni. Tehát a lehetőség adott...

Ja, és még valami: számos levélírónknak üzeni "**a Kodreán'89**", hogy van önkritikája. Ezért lesz jövő hónaptól "Kodreán'90".

Na, jó mulatást...!

HOSTAGES • Infogrames



A terrorista cselekmények és a túszdrámák sajnos modern korunk velejárói: nap mint nap hallhatunk a rádióban és a tv-ben hasonló történeteket (ETA, IRA és hasonlók szereplésével). Az **Infogrames** játékában is hasonló helyzetbe élhetjük bele magunkat: egy állam nagykövetségére fegyveres támadók hatoltak be, ahol foglyul ejtették az épületben tartózkodó diplomatákat és a kirendeltség személyzetét. A túszok életéért cserébe szabad elvonulást és néhány dutyiban lévő elvbarátjuk szabadonengedését követelik (akiket egyébként a múlt héten fogtak el a szomszédban lévő követségen, ahol néhány túszt ejtettek és azt követelték, hogy néhány barátjukat engedjék szabadon, akiket az az előtti héten fogtak el 2 követséggel odébb, mert túszul ejtettek néhány diplomatát és azt követelték... – és így tovább, az ördögi kör ismét bezárult).

A játékban egy terroristaellenes kommandó parancsnokának a szerepét játszuk. Mindenekelőtt be kell jutnunk az épületbe és a terroristákat megakadályozni abban, hogy a túszokban (és bennünk) kárt tegyenek és – az 1 órányi időlimiten belül – az összes terroristát likvidálni. Ez természetesen heveny lövöldözést fog jelenteni – persze ahhoz előbb be is kell jutnunk. A csapatunk két részből áll: mesterlövészek és kommandósok. Jól hangzó művészneveket viselnek (DELTA, ECHO, BRAVO, stb.), ezekkel hivatkozhatunk rájuk. Először a mesterlövészeket kell elhelyeznünk a megfelelő lőállásokba, hogy fedezni tudják a tetőről kötélen leereszkedő kommandósokat. A terroristák azonban reflektorokkal pásztázzák az utcát és ha a szaladó mesterlövészünket észreveszik, azonnal tüzet nyitnak rá. A tüzelés elkerülésére érdekes mozgásokat végezhetünk emberünkkel, de az utcafalon lévő ablakmélyedések is fedezékül szolgálnak.

Miután a mesterlövészek közül legalább egy elérte a kijelölt pozíciót, indíthatjuk a kommandósokat (persze ha lehet, akkor azon az oldalon, amelyet valamelyik mesterlövész fedez). Az épület egyik falát látjuk a mesterlövész szemszögéből, a célkereszt pontosan azon az ablakon van, amelyen a tetőről leereszkedő kommandós megpróbálja a bejutást. Az ablakot csak akkor tudjuk berúgni vele, ha mögötte nem tűnik fel egy ember sziluettje – ilyenkor mindenki maga döntse el, hogy tüzel-e a mesterlövésszel vagy inkább visszamászik egy kicsit a kötélen, mert a sziluett egyaránt lehet terroristáé és túszé is.

Ha legalább egy kommandósunk bejutott az ablakon, megkezdődhet a mészárlás az épületen belül. A kis térképen villogó pontok mutatják azoknak a személyeknek a mozgását, amelyek azon a szinten vannak, ahol éppen az aktuális emberkénkkel vagyunk (különböző pontok mutatják a terroristákat és a túszokat). A terroristák ellen követendő eljárás valószínűleg nyilvánvaló: adjunk nekik a géppisztollyal (zárt ajtón keresztül is lőhetünk rájuk!). A túszokat lehetőleg kíméljük a golyók káros hatásától – nem az a játék célja, hogy minden élőlényt kiirtsunk az épületben. Néha a terroristák cselhez is folyamodnak: egy túszt tartanak maguk előtt fedezéknek.

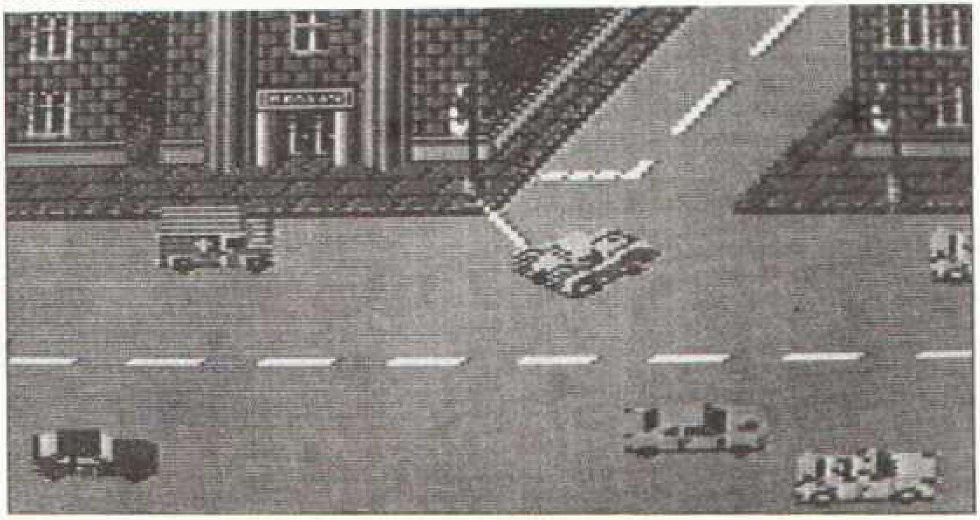
A játék először Amigán jelent meg még '89 tavaszán (a fotó is ebből készült), majd a nyár végén követte a C-64-változat is. Mindkét verzió nagyon hangulatos (különösen az Amiga a digitalizált állóképeivel), bár maga a játék velük egy idő után már csak öncélú lövöldözésnek tűnik. Mindent összevetve: az első benyomás pozitívabb róla, mint a következők. A játékkal kapcsolatban még megjegyeznénk, hogy a **Novotrade** és az **Infogrames** között létrejött szerződés értelmében a Novotrade 2C üzlethálózata néhány elég újnak számító (vagy inkább nem olyan réginek), C-64-re készült **Infogrames**-játékot (**CAPTAIN BLOOD, PROHIBITION**, stb.) forgalmaz hazánkban. Ezek között a játékok között van a **HOSTAGES** ("Túszdráma") is – 549,– Ft-ért már kapható. (Ez nem reklám volt, csak egy tény – kommentár nélkül.)

Tartalomjegyzék

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a CoV 3. számában közölt feltételek mellett megrendelhetők.
Címünk: Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

BATMAN – THE MOVIE • Ocean



A CoV Denevérpincébe kiküldött tudósítója jelenti: "**Hát kérem a Batmania még mindig változatlan erővel tombol a világon!**". Egyébként – meglepő gyorsasággal – már hazánkban is elkezdték a mozik nyomatni a filmet (igaz, hogy ez csak februárban fog megjelenni, de decemberben írjuk), szóval várhatóan a Batman-őrület hozzánk is begyűrűzik (**a kisiparosok biztos legalább olyan jó üzletet fognak csinálni belőle, mint mondjuk a két címerből – CoVboy**). Itt van már a mozifilm alapján készült új BATMAN-játék is, ami az igen eredeti **THE MOVIE** címet viseli. Már ejtettünk szót a CoV 2. "batmankodásaiban" is róla – most egy kicsit bővebben foglalkozunk vele. Kezdetben talán annyit, hogy november végén/december elején az áruházak top-listái már úgy kezdődnek: 1. **BATMAN – THE MOVIE** (nem valószínű, hogy ez februárig sokat változna – feltéve, hogy az **Ocean** ki nem rukkol addig egy újabb BATMAN-nel...).
Előzmények és kerettörténet most nincs – mindenki lemehet a sarki moziba, ahol egy jegy váltása után mindenről tudomást szerezhet. Kezdetben vala tehát az első pálya, nevezetesen az **Axis Vegyi Művek**. Itt éppen parázs jelenetek folynak **Gotham** város rendőrségének valamint bűnözőinek részvételével. A rendőr bácsik pisztollyal, a bűnözők gázgránátokkal vannak felszerelve – mindezen eszközöket természetesen nem átallják az arra járó Batman-szerű képződmények ellen fordítani. További kellemetlenség, hogy – lévén ez egy vegyi gyár – néhány csőből sav is csepeg, ami tudvalevőleg káros az egészségre. Főhősünk azonban végtelen Bataranggal (van még olyan, aki nem tudná, mi az?!) van felszerelve, valamint egy kötéllel is fel van szerelve. Az előbbi használata nyilvánvaló, az utóbbin való lengedezés pedig nagyszerűen alkalmas áthidalhatatlannak tűnő akadályok leküzdésére, valamint az éppen arra szaladó szereplők fejberúgására. Persze, ha a falnak sikerül nekilengedezni, az már kevésbé egészséges – akárcsak a magasról való lepottyanás. A gyár egyébként egy kb. 50-60 képernyőből álló labirintus (meglehetősen hasonlít egy bizonyos **ROBOCOP** nevű – szintén **Ocean** – program egyik pályájára), amelynek pontosan az ellenkező végében egy **Jack Napier** nevű úr várja hősünket. A filmből mindenki megtudhatja, hogy kicsoda ő és mi is a teendő vele...
A következő jelenetben Gotham City utcáin száguldozunk **Batmobile** nevet viselő járgányunkon. Talán mondani sem kell, hogy az utca teli van mazsolákkal (a T betűt lefelejtették róluk) és rendőrautókkal – bár ez ne zavarjon senkit, a Batmobile elég strapabíró szerkentyű. Célunk, hogy hazamenjünk a Denevérbarlangba. Az utat ehhez a képernyő felső részén megjelenő sárga nyilak mutatják. Ha a nyíl felfelé mutat, egy olyan útkereszteződéshez érkeztünk, amelyen be kéne fordulnunk. Ilyenkor nyomjuk meg a 'tűz' gombot – és máris a kanyarvétel egy igen érdekes módját szemlélhetjük. (A képen is ez látható – elméletileg. Bár némileg sötét árnyalatú, azért reméljük, nem fog megártani a nyomdának. Ha esetleg egy nagy fekete téglalap lenne a helyén, akkor mindenki vegye úgy, hogy a kikapcsolt monitort fényképeztük...) Ha esetleg nem sikerült volna befordulnunk a jelzett kanyarban, akkor – akár az ámokfutó homokfutó a futóhomokon – mindezt a forgalommal szemben vagyunk kénytelenek előadni, mert meg kell fordulnunk (egyébként hamarosan egy rendőrkordonba szaladnánk bele). Amigán ez a pálya némileg más: nem két dimenzióban látjuk a pályát vízszintes scrollozással, hanem három dimenzióban (á la **ROAD BLASTERS**). Hm, ez egy picit jobban fest így...

Hazaérve egy kis logikai feladvány elé kerülünk: a pajkos Joker ugyanis otthoni dolgaink közül (C-64-en 10, Amigán 8) megmérgezte a keze ügyébe esőket – egészen pontosan három darabot. 1 perc leforgása alatt és korlátozott (64-en 11, Amigán 7) találgatási lehetőségből ki kell találnunk, hogy melyik ez a három darab. A dolog kizárásos alapon megy: egyszerre három tárgyat tudunk vizsgálni, és a program mindig közli, hogy a három tárgyból hány olyan van, ami mérgezett. Az egész eljárás egy hagyományos társasjátékhoz hasonlít, amikor az egyik játékos általi kitalált négy szint a másiknak ki kell találnia (a játék angol neve **Mastermind**, a pontos magyar nevét sajnos nem tudjuk – mindegy, játék közben úgyis világos lesz, mire gondolunk).
A következő szint a másodikhoz hasonló, csak nem autózás folyik, hanem repülés, méghozzá az univerzálisan felszerelt Batman másik távolságleküzdő szerkezetén, a **Batwing**en (Batmobile repülőben). Gotham City-ben éppen farsangi mulatság folyik, de rettenthetetlen főhősünknek sajnos nincs ideje szórakozásra (pedig Kim Basinger-rel lehetne egy kicsit...): Joker legújabb trükkjét kell hatástalanítanunk. A város utcái felett luftballonok repkednek, amelyek mérges gázzal vannak töltve. A Batwing éles szárnyaival el kell vágnunk a drótokat, amelyek a luftballonokat az őket hordozó teherautókhoz rögzítik. A léggömböknek nekimenni természetesen nem túl egészséges. Ha túl sok léggömböt elhibáznánk vagy túl sokkal összeütköznénk, a mérges gáz elárasztja Gotham városát – emberek százai halnának nyomorult halált, satöbbi, satöbbi (további rémségek kitalálása az egészséges (?!) olvasói fantáziára bízva). Amigón ez a rész megint más: a második pályához hasonlóan ez is 3D kivitelezésben játszódik.
Az utolsó pálya az elsőhöz hasonlít: ez a városi katedrális, amelynek a legtetején rejtőzött el Joker barátunk. A szereplők is ugyanazok, csak a feljutás vált egy kicsit nehezebbé (kicsit sok helyszín van ebben a labirintusban, valamint plusz kellemetlenségek merülnek fel az eltűnő pallók és a kihegyezet vasakat rejtő csapdák képében). A katedrális tetején pedig egy létrán állva ott vár minket a vigyorgó főellenség – Joker. Megkezdődhet a végső összecsapás...

Az **Ocean** '88 karácsonyára a **ROBOCOP**-pal állt elő, ami négy hónapig állt a top-listák elején – a **BATMAN THE MOVIE**-nak is minden esélye megvan arra, hogy ugyanilyen sikersorozatot érjen el. Nagyszerű grafika, nagyszerű zene, nagyszerű játék... mit lehetne még mondani róla?! Az Amiga-verzió méltatása ugyanez a hatványon: különösen autózáskor és repkedéskor úgy érezhetjük magunkat, mintha a filmet néznénk. A digitalizált hang is kellemes. BAAAAAAAAAAAATMAAAAAAAAAAAAAAAN........

Katakis

C64

Ezt a POKE-ot Wallner Tamás szekszárdi olvasónk küldte be nekünk.
Töltsük be a játékot, majd RESET. Ezután POKE 13999,173: POKE 14103,173, végül pedig SYS 2261 és örökéletünk lesz a játékban.

BATTLE CHESS • Interplay



Az **Interplay** ismét új oldaláról mutatkozott be a software-piacon: a **BARD'S TALE**-sorozat és a **NEUROMANCER** után egy 3D sakkprogrammal álltak elő. Na persze a sakkprogramok tengerében 1989-ben már csak az a játék számíthat sikerre, ami valami meglepő újdonságot is tartalmaz a többihez képest: ez a **BATTLE CHESS** esetében nevezetesen az, hogy a figurák szerepében az adventure játékokból már jól ismert szereplők jelennek meg, minden lépésük precízen animált és egy bábu leütése esetén vérfagyasztó (egyben roppant nevetséges) viadal kezdődik a figurák között.

A **BATTLE CHESS** először IBM PC-n, majd Amigán és Atarin jelent meg 1988-ban, de idén elkészült a C-64-verzió is. Ez utóbbi csak lemezen került forgalomba, abból is két oldalt foglal el: az első oldalon a címképernyő, maga a játék és a főmenüből állítható paraméterek találhatóak, míg a második oldalt kizárólag a figurák egyes lépési irányokhoz tartozó animációs fázisai, illetve a harcjelenetek foglalják el. Ennek megfelelően a második lemezt a program folyamatosan olvassa (lemezművelet közben a bal felső sarokban "ZZZZ" feliratot láthatunk).

Bejelentkezés után a 3D táblát láthatjuk, középen a kurzorral, amit PORT2 joystick-kel irányíthatunk. A lépések természetesen a hagyományos sakk szabályai szerint folynak. A kurzorral először ki kell jelölnünk azt a figurát, amellyel lépni kívánunk (a kurzor villogni kezd), majd azt a négyzetet, ahová a figurának lépnie kell. Azokon a négyzeteken, ahová a lépés érvénytelen lenne, a kurzor színe piros, az érvényeseken fekete (ha ugyanazt a négyzetet választjuk, amelyen a kiválasztott figura áll, akkor egy másik bábuval léphetünk). Ha a választott négyzet érvényes, a bábu szépen odasétál (szükség esetén az útjában lévő figurák ellépnek előle) – természetesen minden irányhoz más animációs fázis tartozik. Mint már említettük, az egyes figurák az adventure játékokból ismert szereplők:

Gyalog: szabvány mezei harcos, lándzsával felszerelkezve. Harc közben sipító hangokat ad, néha meg elszalad az ellenfél elől.

Bástya: ő Gólem, a kőember, aki csak akkor elevenedik meg, ha lépünk vele. Igen egyszerű módon harcol: ellenfelét összeszorított öklével bedöngöli a földbe. Futóknál néha huncutkodik is egy kicsit ezelőtt: egy rút kacaj mellett elfújja a kezükben lévő fáklyát. Más a helyzet bástyák küzdelmében: mivel nem bírnak egymással, az a bástya, amelyik leüti a másikat egy idő után meglepetten a másik háta mögé mutat – és míg az keresi, hogy mire mutogatott, addig hátulról szépen fejbeveri. Megjegyzendő, hogy a játékban természetesen sáncolni (vagy ha úgy jobban tetszik:"rosálni") is lehet, ilyenkor a királlyal kell először lépni.

Huszár: egy lovag, teljes páncélzatban. Karddal harcol. Igen szórakoztató, amikor az egyik huszár üti a másikat: először egyenként levágja a kezeit, majd a lábait, végül pedig a maradékot (ötlet a "**Gyalog-galopp**"-ból).

Futó: varázsló, lángoló bottal a kezében. Fegyverzetéből adódóan ellenfelét el szokta égetni. A bástyánál (mivel az kőből van) kivételt tesz: itt lyukat ás alá, amelybe az belepottyan, bár az egyik kezével megkapaszkodik a lyuk peremén – amire természetesen a futó rögtön rá is lép.

Vezér: a legfőbb boszorkány, aki ellenfeleit békává, egérré vagy az élővilág egy más jeles képviselőjévé változtatja.

Ha a gép ellen játszunk, addig amíg gondolkodik, a bal felső sarokban Rodin "Gondolkodó"-jának stilizált mását szemlélhetjük, míg a másik sarokban egy korona jelenik meg, ha a lépésben éppen soron következő fél sakkot kapott.

Ha megnyomjuk az 'F1' billentyűt, vagy a tábla alsó vagy felső részén kivisszük a kurzort, a képernyő felső részén megjelenik a játék főmenüje, amely négy csoportból áll. Ezek az alábbi opciókat tartalmazzák (a SETTINGS- és a LEVEL-menüben az aktuális beállításokat + jel jelöli, a játékhoz mindig a RETURN pont választásával térhetünk vissza):

DISK:

LOAD GAME: lemezre kimentett állás betöltése

SAVE GAME: állás kimentése lemezre. A lemezen 5 játék lehet, a pont választása után egy újabb menüből választjuk ki, hogy hányas játékként akarjuk kimenteni a jelenlegi állást.

NEW GAME: új játék kezdése, ha a kérdésre is 'Y'-nal felelünk.

SETUP BOARD: bizonyos helyzet előállítása. Eltüntethetünk (másikra cserélhetünk) bábukat, új pozíciókat jelölhetünk ki, stb. Kiválóan alkalmas sakkfeladványok megoldására.

QUIT: kilépés a programból.

MOVE:

FORCE MOVE: sajnos nem tudjuk mire való. Akármikor választottuk – no effect. Vagy legalábbis nem vettük észre...

TAKE BACK: az utolsó lépés törlése. Ha a géppel játszunk és a saját lépésünket akarjuk meg nem történtté tenni, akkor kétszer kell választanunk. Ha csak egyszer választjuk és az ellenfél a C-64, akkor ez némi csalást enged, mert ilyenkor mi adhatjuk meg, hogy a törölt lépés helyett mit lépjen a gép.

REPLAY: csak az előbbi pont választása után használható, visszaállítja a törölt lépés előtti helyzetet.

SUGGEST MOVE: a program által javasolt lépés az éppen lépő félnek. A két kurzor jelzi, hogy melyik bábuval hová lépne.

SETTINGS:

SOUND ON/OFF: hang be/kikapcsolása.

WALK ON/OFF: ha OFF-ban van, akkor a bábuk nem sétálnak el a kijelölt pozícióba, hanem rögtön megjelennek ott (ergo nem tölt lemezről, azaz gyorsul a játék)

COMBAT ON/OFF: ha OFF-ban van, akkor nincs harc ütéskor.

3D/2D BOARD: a tábla 2 és 3 dimenziós megjelenítése között kapcsolhatunk át vele. 2D módban normál sakktáblát láthatunk – itt természetesen nincs sem animált mozgás, sem harc.

Az utolsó négy pont segítségével állíthatjuk be, hogy hány játékos játszik (ha a géppel akarunk játszani, akkor RED-et vagy BLUE-t C-64-re kell állítanunk), illetve hogy melyik játszik világossal illetve sötéttel. Ha mind a két játékost C-64-re állítjuk, akkor a gép önmagával lejátssza a partit.

LEVEL:

A nehézségi szint beállítása NOVICE (újonc) – LEVEL 6 között. Beállításának csak akkor van értelme, ha a gép ellen akarunk játszani. A magasabb szintekkel egyenes arányban nő a gép egy lépésre fordított gondolkodási ideje is. Sakkfeladványnál célszerű LEVEL 6-ot beállítani.

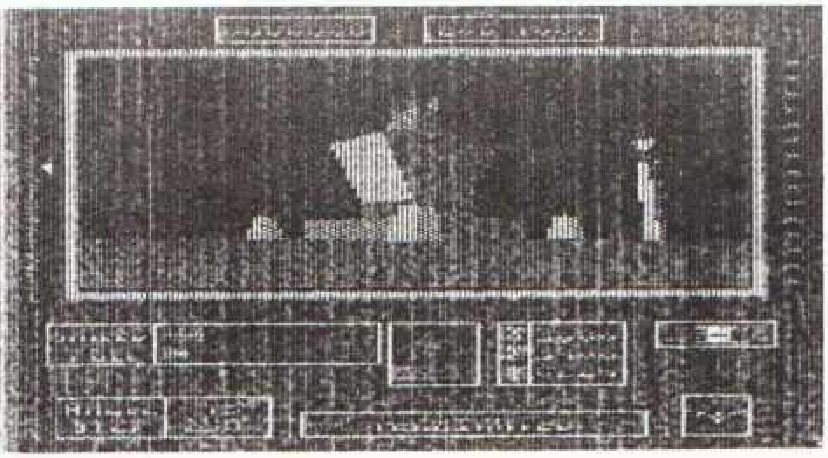
A **BATTLE CHESS** egy rendkívül élvezetes sakkprogram: a harci jelenetekben – a felsoroltakon kívül – még számos újabb poénnal találkozhatunk, ami egy jó ideig feledteti velünk azt, hogy a parti az állandó töltögetés miatt meglehetősen lassan folyik. Ha a harcjeleneteket és az animált lépéseket elhagyjuk, ez a hátrány leküzdhető. Egyébként a grafika (pontosan az állandó töltögetés miatt) nem vált a "gondolkodás" kárára: a sakk szerelmesei is kemény ellenfélre találhatnak a programban.

Az Amiga-verzió gyakorlatilag megegyezik az imént elmondottakkal. A grafika és az animáció viszont sokkal jobban kidolgozott és természetesen sokkal gyorsabb, mint a C-64.

Navy Moves 2

A játékba kóddal léphetünk be: 2277. C64

C64 Dark Side



A **CoV 1.** számában már ismertettük a **TOTAL ECLIPSE** c. játék leírását illetve megoldását, amely az **Incentive** software-ház 3D megvalósítású (ángliusul **freescape**-nek mondják ezt a stílust) játéksorozatának harmadik tagja volt. Mint abból a leírásból is kiderült, ezek az **Incentive**-stuffok némileg bonyolult dolgok, amelyek meglehetősen nehezen játszhatóak egy valamirevaló leírás nélkül – így tehát (fittyet hányva a kronológiai sorrendnek) folytatjuk az "inszentívesdit" (**Nesze neked, magyaros írásmód! – CoVboy**), alant következik a sorozat második tagja, a **DARK SIDE**. A kerettörténet alapján akár a **DRILLER** folytatásának is felfogható a játék: az **Evath** bolygó lakóit már megint veszély fenyegeti a gonosz **ketars**ok részéről, akik egy totális szuperfegyvert, a **Zephyrt** hoztak létre hatalmi terveik támogatására. Természetesen **Evath** szemfüles kémei gyorsan felfedezték, hogy a **ketars**ok már megint valami rosszban sántikálnak, és a dolgot azonnal jelentették Evath vezetőinek – ők pedig nem haboztak legügyesebb kommandósukat kiküldeni, hogy a **Zephyrt** záros határidőn belül hatástalanítsa. Talán nem lesz nehéz kitalálni, hogy ennek az űriembernek a szerepében fogunk tündökölni a játék során.

Természetesen a dolog nem megy csak úgy hipp-hopp: a **Zephyr** pajzsát ugyanis jónéhány, a bolygó felszínén szétszórt energiagyűjtő egység (ECD) szolgáltatja, amelyeket mind meg kell semmisítenünk, mielőtt magára a szuperfegyverre támadnánk. Az ECD-k oszlopok tetején található kristályok, amelyeket a lézerrel semmisíthetünk meg. További kellemetlenség, hogy ezt sem csak úgy össze-vissza kell művelnünk: az ECD-k egy meghatározott sorrend szerint vannak összekötve egymással, és ha nem ebben a sorrendben semmisítjük meg őket, akkor regenerálódnak (az üzenetsorban megjelenik az **ECD REGENERATING** felirat) és újra megjelennek az oszlop tetején. A **ketars**ok speciális védő robotokból két fajtát is alkalmaznak, ezek egyike a **plexor**. A plexorok tankhoz hasonló robotok (rögtön indulás után láthatunk is egyet szemben), amelyek rövid időn belül tüzet nyitnak mindenre, ami mozog körülöttük (például ránk). A plexorok is megsemmisíthetőek a lézerrel (a tornyukra kell célozni!). A másik típusú robotokkal akkor találkozhatunk, ha túl sokáig tartózkodunk valamelyik szektorban: ha a szektorban nem láttunk plexort, de a képernyőkeret mégis villogni kezd (a pajzsunk is villámgyorsan fogy) és nem valami akadályba ütköztünk bele, akkor ilyen robothoz van szerencsénk. Nem a felszínen van, hanem felettünk, a levegőben. Ezek is lelőhetőek – már amennyiben még van annyi időnk az életből, hogy felemeljük a célkeresztet...

A legfőbb kitolás a játék részéről azonban az, hogy a küldetéshez megszabott idő áll rendelkezésre: ha a program úgy döntött, hogy már túl sokat lébecoltunk körbe-körbe és semmit sem tettünk a **Zephyr** ellen, akkor sutty – véget ér a játék. A képernyőn láthatjuk, amint a **Zephyr** támadásba lendül – **Evath** megsemmisül. Így tehát nem árt, ha gyorsan cselekszünk – és a játékállást sűrűn kimentegetjük...

Olyan szerkezetek is vannak a játékban, amelyek néha a segítségünkre lehetnek. Az energiacserélők úgy néznek ki, mint két, csúcsával szembefordított gúla. Ha a felső gúlába lövünk, az energiapajzs egy részét alakíthatjuk át üzemanyaggá, ha az alsóba, akkor ugyanez fordítva. Ilyen tárgyat rögtön kezdés után lelhetünk egy faketrecben, a **Regulus** szektorban (induláskor a hátunk mögött) vagy például a **Callisto Store**-ban. A **Regulus**-ban lévő csak minden második lépésnél látszik energiacserélőnek – a páratlan lépéseknél a segédtárgyak másik típusa látható itt (ez kicsit zölden hangzik, de ha megnézzük a demot, akkor világos lesz). Ezek a teleportok, amelyekbe belelőve egy másik szektorban találjuk magunkat (az alábbi leírásban nincs szükség a használatukra).

Kezdjük tehát a leírást – jó szokásunk szerint – azzal, hogy mit látunk a képernyőn. A felső sorban a bal oldali ablak mutatja a pontszámunkat. Ezt a program a **TOTAL ECLIPSE**-hez hasonlóan bőkezűen növeli minden épkézláb megmozdulásunkért (pajzs- és üzemanyag feltankolása, ECD-k és plexorok kilövése, érkezés új helyszínre, stb.). Mellette található, hogy az ECD egységek hány százaléka üzemképes még (egy db kilövése 4%-ot csökkent ebből az értékből).

Ezalatt látható teljesen 3D kivitelezésben az a kép, amit a játékos lát. Mind a mozgás, mind a tüzelés abban az irányban történik, amerre a kereszt alakú kurzor mutat. A kurzor normál esetben mindig a látóterünk közepén található (a '+' megnyomásával eltüntethetjük a képernyőről, de ez teljesen felesleges), de használhatjuk a mozgatástól független célkeresztként is: a '**SPACE**' megnyomása után a joystick (illetve a mozgatóbillentyűk) csak a célkeresztet mozgatják, amit így pontosan a célra pozícionálhatunk. A mozgáshoz a '**SPACE**' újbóli megnyomásával térhetünk vissza. A térben való mozgás az alábbi billentyűkkel történik: a '**Q**'/'**W**' billentyűkkel foroghatunk balra/jobbra, '↑'/'=' billentyűkkel mozoghatunk előre/hátra. A látóterünket függőleges irányban a '**P**' és az '**L**' billentyűvel állíthatjuk fel/le. A fejünk vízszintes illetve függőleges irányú mozgatásának a mértékét az **ANGLE**-nál meghatározott fok, egy előre/hátralépés nagyságát pedig a **STEP** mellett álló szám jelzi (mindkettőt ld. később). Az '**U**' billentyű megnyomásával 180 fokos fordulatot tehetünk, azaz éppen az ellenkező irányba nézünk. A '<'/'>' billentyűkkel jógagyakorlatokat végezhetünk: az egész látóteret megdönthetjük jobbra/balra – akár egészen fejre is állhatunk. A mozgást egyébként egy rakétahajtómű is segíti, amelynek használatáról a későbbiekben szólunk. Az irányítással kapcsolatban még megjegyzendő, hogy PORT2-be dugott joystick-et is használhatunk, de lehetőleg 4 irányú módban üzemeltessük (a 'jobbra'/'balra' a forgásnak, a 'fel'/'le' az előre/hátralépésnek felel meg – a 'tűz' gombbal természetesen a lézert működtethetjük).

A játéktér két oldalán egy-egy függőleges sáv található. A bal oldaliban egy nyíl mutatja, hogy a fejünket mennyire hajtottuk le/emeltük fel, ha középállásban van akkor pont előre nézünk. A látóterünket függőleges irányban a '**P**' és az '**L**' billentyűvel állíthatjuk fel/le. A jobb oldali sávban mindenféle lámpák villognak, amelyek a hátralévő időt jelzik. Némileg bonyolult lenne elmagyarázni szóban, hogy ez az óra hogyan működik – mindenesetre minél magasabban van a fehér pont, annál kevesebb az időnk.

A játéktér alatt balra látható a saját energiapajzsunk (**SHIELD**) szintje. A pajzs energiája csökken, ha valamilyen akadálynak nekimegyünk, energiasávba vagy falba ütközünk, vagy valamilyen robot tüzel ránk (a képernyő kerete villogni kezd). Ha a pajzsenergiánk elfogy, a játék véget ér és megnézhetjük a derék **Zephyrt** akcióban. Az energia az egyes épületek belsejében, a falon található ábráknak (pl. a **Ganymede Store** első szobájában egy fekete ötszög) való nekimenetellel növelhető (egyébként plusz pontszámot is eredményez). Természetesen nem mindegyik ábra "töltőállomás", van amelyiknek más a funkciója és ha nekimegyünk, nem növelni, hanem csökkenteni fogja az energiánkat...

Cybernoid 1,2 C64

A Cybernoid-ban elegendő volt az örökélethez annyit beírnunk a HIGH SCORE táblába, hogy: **ORGY**. A Cybernoid 2-ben már bonyolították a helyzeten, itt a kulcsszó: **YGRO**. Na vajon mi jöhet a Cybernoid 3-ban?

Dark Side C64

A pajzs alatt látható a rakétahajtóművünk üzemanyagának a szintje (**FUEL**). Küldetésünkhöz ugyanis egy rakétát is kaptunk, amelyet pillanatnyilag a hátunkon viselünk. Használata segít bennünket, hogy a gyaloglásnál egy kicsit gyorsabban mozoghassunk, egyes dolgokat a magasból vegyünk szemügyre, illetve néhány akadályt ilyen módon küzdjünk le. A rakéta be/kikapcsolása a 'J' billentyű megnyomásával történik: a **SHIELD** melletti négyzetben láthatjuk magunkat, amint a rakéta begyullad a hátunkon valamint az üzenetsorban megjelenik a **JETS ACTIVATED** felirat. Az emelkedés/süllyedés az 'R' és az 'F' billentyűk használatával érhető el. Megjegyzendő, hogy az 'F' használatára szükségünk lesz akkor is, amikor egy ajtó túl alacsonyan van ahhoz, hogy normál módon a felszínen "állva" (pontosabban közvetlenül felette lebegve) áthaladjunk rajta. Felemelkedve is ugyanazok az irányító billentyűk üzemelnek, mint sétálás közben. Természetesen a rakéta működtetéséhez üzemanyag is szükséges – a **FUEL** szintje az energiaoszlopoknak való nekimenetellel növelhető (a **Ganymede Store** két szobájában három ilyet is találhatunk). Ha az üzemanyag elfogy, a játék ugyan nem ér véget (már amennyiben a földön vagyunk), de nem tudunk repülni. Kellemetlenebb esemény, ha a magasban fogy el: ha ugyanis túl magasról pottyanunk le, az üzenetsorban megjelenik a rendkívül elmés **AAAAAARGH... BLAT!** felirat, jelezvén, hogy sikeresen összetörtük magunkat – és a játék természetesen véget ér. Ugyanez a gravitációs bemutató jelentkezik akkor is, ha felemelkedünk és a rakétahajtóművet a magasban kikapcsoljuk... Célszerű tehát az üzemanyaggal is takarékoskodni és mihelyt leszálltunk, azonnal kikapcsolni.

Kezelési útmutató

- 'P' – nézőpont fel
- 'L' – nézőpont le
- 'Q' – fordulás balra
- 'W' – fordulás jobbra
- '↑' – mozgás előre
- '=' – mozgás hátra
- 'R' – emelkedés
- 'F' – süllyedés
- 'J' – rakéta be/ki
- '+' – kurzor ki/be
- 'A' – forgásszög növelés
- 'Z' – forgásszög csökkentés
- 'S' – lépésméret növelés
- 'X' – lépésméret csökkentés
- 'I' – input/output menü
- '<' – látótér döntése balra
- '>' – látótér döntése jobbra

A bal alsó sarokban lévő ablakban **ANGLE** illetve **STEP** felirat látható. **ANGLE** (szög) értéke határozza meg, hogy egy billentyűmegnyomás esetén mekkora legyen a forgás mértéke, ha a a látóteret jobbra/balra vagy fel/le mozgatjuk. Ez 5–90 fok között mozoghat, a megfelelő értéket az 'A'/'Z' billentyűk segítségével állíthatjuk be. A **STEP** (lépés) hasonló dolgot mutat a lépések méretével kapcsolatban. Egy lépés nagysága 1–250 lehet, a helyes érték beállítása az 'S'/'X' billentyűkkel történik.

Ettől jobbra található a program üzenetsora. Ha új szektorba (épületbe) érkezünk, itt jelenik meg a helyszín neve, de itt válik láthatóvá még jónéhány információ is a kilőtt (vagy éppen regenerálódó) ECD-ről, a rakéta ki/bekapcsolásáról, felvett teleportkristályokról, stb.

Az üzenetsor felett három kijelzőt találhatunk: a felső kettő annak a pontnak X- és Y-koordinátáit mutatja, ahol éppen állunk, az alsó pedig azt mutatja, hogy milyen magasan vagyunk. Figyelem, ez utóbbi akkor sem nulla, ha a rakéta ki van kapcsolva (mivelhogy lebegünk a felszín felett), tehát – ha úgy szükséges – az 'F' megnyomásával közelebb kerülhetünk a felszínhez!

A képernyő jobb oldalán található az iránytű az angol égtájak nevének megfelelő rövidítéssel. Ne csodálkozzunk azon, ha néha megbolondul (a **Light Side** szektorban). Az alatta lévő ablakban azt látjuk, hogy a kurzor mozgás (egy nyíl) vagy célkereszt (valami EKG-görbe) üzemmódban van-e.

Egy fontos dologról nem esett még szó: ez az 'I' billentyű megnyomásával elérhető input/output-menü. Felfogható tulajdonképpen pause-nak is, mert amíg a menü a képernyőn van, addig a játék szünetel. A menüből az alábbi funkciókat érhetjük el: 'L' (**LOAD**) billentyűvel egy kimentett játékállást tölthetünk be, 'S'-sel (**SAVE**) a játékállást menthetjük ki, '**RUN/STOP**'-pal (**ABORT**) befejezhetjük a jelenlegi játékot, '**M**'-mel (**MUSIC**) pedig az aláfestő zenét kapcsolhatjuk ki/be. Más billentyű megnyomására visszatérhetünk a játékhoz. Töltésnél/mentésnél a program mindig előbb az aktuális perifériát kérdezi (**'T'APE OR 'D'ISC**), majd a file-nevét (max. 5 karakter). Egy játékállás mérete lemezen mindössze 6 blokk – talán belátható, hogy célszerű gyakran mentegetni...

Idáig tartott a használati utasítás. Merészebb olvasóink most már nekivághatnak egyedül is küldetésnek (lesz egynéhány meglepetésben részük...) – azoknak pedig, akik valahol elakadtak vagy esetleg jobban szeretik a "készárukat" következzék egy teljes megoldás. Ebben a helyszínekre a játékban – és a mellékelt térképen – használt névvel fogunk hivatkozni. Felhívnánk a figyelmet, hogy ebben nem az összes rejtély részletes megoldására és minden tárgy vizsgálatára valamint funkciójának ismertetésére törekedtünk (akkor írhattuk volna az újság végéig...), hanem csakis a sikeres teljesítéshez szükséges dolgok ismertetésére. Még valami: ha mindent megcsinálunk, ami az alábbiakban szerepel, akkor szinte biztos, hogy nem járunk sikerrel – kevés lesz az idő. Ennek megfelelően az olvasó belátására bízzuk, hogy az egyes energia- illetve üzemanyagtankolásra szolgáló manőverek közül melyikeket hagyja ki. Hát akkor lássuk a medvét...

Induláskor a **Regulus** szektorban vagyunk és – majdnem szemben – egy plexor vizsgálgat bennünket. Egyelőre még nem fog tüzelni ránk, szóval militarista nézeteinek megfelelően mindenki maga döntse el, hogy bemutatkozásképpen rögtön szétlövi-e. Jobbra egy hosszan elnyúló épület vonja magára a figyelmünket, amelyet megközelítve feltűnik, hogy valami tárgy van az oldalán. Pörköljünk oda egyet a lézerrel, és hipp-hopp – már el is tűnt, mi pedig kaptunk 7500 pontot. Az akadály mögött egy ajtó válik láthatóvá, amelyen keresztül bejuthatunk a **Ganymede Store**-ba. Bár fogalmunk sincs, hogy ez miért nem a **Ganymede** szektorban van – azért bemehetünk.

Egy szobába érkezünk, amelynek közepén egy asztal található. Az asztallal semmi dolgunk, viszont mögötte két energiaoszlop található, amelyeknek neki kell mennünk: nyomjuk a joystick-et előre, ameddig az oszlop el nem tűnik – egyrészt jónéhány pontot kapunk, másrészt némileg feltankolhatjuk a rakétahajtómű üzemanyagát. A falon egy fekete, ötszög alakú ábra vonja magára a figyelmünket – ennek is robogjunk neki egy párszor, minekfolytán a SHIELD szintje is megemelkedik némileg. Miután feltankoltunk, nézzünk körül egy kissé. Innen ugyan semmi érdekes nem látható, viszont ha visszaballagunk ahhoz a falhoz, amelyen az ajtó van amelyen bejöttünk, balra fordulva egy másik ajtót is megpillanthatunk. Pillanatnyilag túl magasan vagyunk ahhoz, hogy átmehessünk rajta (bevernénk a fejünket a falba), nyomjuk meg tehát az 'F' billentyűt – no, most már mehetünk. A másik szobában egy újabb energiaoszlop várakozik arra, hogy növelje a rakétánk üzemanyagszintjét. A falon egy érdekes, talán fejsze alakú ábra található – hmmm, valami újabb energiaszolgáltató dolog?! Ha felemelkednénk és nekirepülnénk, némi energiacsökkenéssel konstatálhatnánk, hogy nem erre szolgál... **Na, várjál csak rondaság, félrevezetnél egy szegény kommandóst**?! – adjunk neki a lézerrel **egyszer**. Ha eltaláltuk, pillanatnyilag semmi látható dolog nem történik azonkívül, hogy az ábra lebillen, majd visszaáll eredeti pozíciójába. A későbbiekben azért még hasznát látjuk iménti ténykedésünknek: egy csapóajtót nyitottunk ki vele. Itt már semmi dolgunk, menjünk vissza a másik szobába, majd távozzunk az ajtón, amelyiken bejöttünk. Az ajtón kilépve fordítsunk hátat (azaz forduljunk az ajtó felé), kapcsoljuk be a rakétahajtóművet, emelkedjünk fel olyan magasra, hogy át tudjunk haladni a **Ganymede Store** felett és északi irányban repülve menjünk át a **Sirius** szektorba (gyalogolhatunk is, de rengeteg időt emészt fel, ha megkerüljük az épületet).

Rolling Thunder C64

Tartsuk lenyomva az 'F1', 'F5' és 'F7' billentyűket, majd ezt követően nyomjuk le az 'F7'-et, a különböző szintek továbbléptetéséhez.

Dark Side

Nagyszerű látvány fogad bennünket: két ECD is van a szektorban. Próbálkozzunk mondjuk a jobb oldali szétlövésével – hm, hát ez regenerálódott. Akkor talán a szektor közepén állóval – hopplá!... ez megsemmisült, máris csak 96% az ECD-k összenergiája. Nyugat felől egy plexor leselkedik ránk: forduljunk felé és lőjünk bele hármat (vigyázat, minden találatunknál hátratolat egy pozíciót), mire felrobban és – a többivel ellentétben – néhány alkatrészt hagy maga után. Ennek a trükknek nem kell bedőlnünk, a maradványaival nem kell tovább foglalkoznunk. Ha körbenézünk, észak felé egy alacsonyabb épületet látunk, nyugat felé pedig egy falat, amelyen egyrészt egy már ismerős tömb van (felette is valami hasonló), másrészt egy fekete háromszög. Kezdjük mondjuk a háromszöggel: lövöldözhetünk rá egy jó darabig, de nem történik semmi – ez ugyanis egy ajtó, amelyen át lehet jutni az **Iapetus** szektorba. Folytassuk a vizsgálódást a tömbökkel, például a felsővel: mihelyt eltaláljuk, elfordul 90 fokot, mint egy nagy kapcsoló. Nagyszerű – hagyjuk így függőleges állásban (később még visszatérünk rá...). Az alatta levő tömbre lőve – szokás szerint – egy ajtó jelenik meg. Ez az állapot nem tart túl sokáig, mert hamarosan el is tűnik (addig nem is tudunk semmit csinálni). Nem baj, később majd nem játsza ezt velünk... Korszakalkotó felfedezéseinken fellelkesedve, egyelőre folytassuk tovább az ECD vadászatot: fordítsunk hátat a **Sirius** szektornak és menjünk vissza a **Regulus**-ba.

Visszatérve a **Regulus** szektorba, haladjunk tovább egyenesen. A szektort déli irányban egy fal zárja le, amelynek bal oldalán egy ugyanolyan képződményt találunk, mint ami a **Ganymede Store** ajtaját takarta. Netán egy újabb ajtó? Alkalmazzuk az előbb is sikert hozó receptet (tőmondatban: Durr neki!). Fordított eredmény: nem a tömb tűnt el, hanem a fal. Nagyszerű, déli irányban szabaddá vált az út: átjuthatunk a "Világos Oldalra" (**Light Side**) – illetve onnan ide. Hát akkor tegyünk is így, haladjunk tovább dél felé.

A **Light Side** (akárcsak a **Dark Side** szektor, ahol a **Zephyr** áll) a ketarsok bolygójának egyik pólusa, amit az iránytűnkön is konstatálhatunk: a derék műszer ugyanis teljesen megbolondult. Nem baj, majd megjavul, ha elmegyünk innen... A szektorban két ECD is a megsemmisítését várja, de rájuk csak később kerítünk sort. Most forduljunk jobbra, és menjünk át a **Triton** szektorba.

Egy grandiózus építmény ötlik a szemünkbe – mi az ördög lehet az, talán egy szfinx hátulnézetben? (**Hát persze, a TOTAL ECLIPSE beharangozó reklámja – CoVboy**) Nem érdekes, inkább vigyázó szemeinket a szektor déli oldalán pompázó három ECD-re vessük – aztán rögtön kezelésbe is vehetjük őket: először a jobb, aztán a középső, majd a bal oldalinak pörköljünk oda egyet a lézerrel és az ECD-k energiája máris 84%-ra csökkent.

Forduljunk vissza a **Light Side**-ra és haladjunk keresztül rajta. A **Monoceros** szektorba érkezünk – itt majd egy kicsit később teszünk rendet, haladjunk tovább egyenesen észak felé. A **Fomalhaut** szektorban vagyunk: itt három ECD-t találunk, de legnagyobb fájdalmunkra egyelőre csak egyet (a keleti oldalon lévőt) adhatunk át az enyészetnek. Forduljunk vissza **Monoceros**-ba és ott is lőjük ki a keleti oldalon lévő ECD-t. Menjünk vissza a **Light Side**-ra, és balra fordulás után folytassuk tovább az utunkat.

Az **Antares** szektorban vagyunk. Egy platószerű építményen három ECD-t láthatunk, de ebből pillanatnyilag csak a két szélsőt tudjuk kilőni (ha az imént **Light Side**-ra belépve azonnal balra fordultunk és ott haladtunk végig, akkor a mostani nézőpontunkból előbb a jobb oldalit, aztán a balt). Menjünk tovább észak felé, a **Titania** szektorba. Itt is három ECD van, de csak egyet tudunk kilőni: azt amelyik belépéskor a legközelebb van hozzánk (a déli részen). Covboy egyébként melegen érdeklődik, hogy mikor akarom kikapcsoltatni a néppel a rakétát – hm, nem rossz ötlet, ereszkedjünk le és kapcsoljuk ki. Baktassunk tovább dél felé, azaz vissza az **Antares**-be.

Ebben a szektorban már csak egy ECD maradt, most már őt is elérheti a jól megérdemelt végzete. A változatosság kedvéért megint hátat fordítunk, és észak felé visszamegyünk a **Titania**-ba. Menjünk tovább kelet felé és egy új helyre érkezünk: az **Oberon** szektorba. Két ECD vár bennünket – először a jobb oldalit (azaz a déli részen levőt), majd a balt romboljuk szét. A távolban láthatunk még valamit (érdeklődők megvizsgálhatják), amelyre most nem vesztegetjük az időt – vissza a **Titania**-ba. Most a hozzánk közelebb lévő ECD-re (keleti részen) sújt le a végzet keze, majd haladjunk tovább észak felé.

A **Nereid** szektor túloldalán egy hatalmas fal vonja magára a figyelmünket, amelyen valamilyen ábra díszeleg. Nem kell rá lőni, majd a későbbiekben közelebbről is megismerkedünk vele. Itt némi huncutság történt a játék készítői részéről: ugyanis itt is van egy ECD, csak el van dugva a szürke oszlop mögé – tehát csak egy bizonyos pozícióból látható (ami meglehetősen bunkóság volt a készítők részéről, hiszen a program még jónéhány helyen – egy bizonyos szögből nézve – hibásan jeleníti meg a képet...). Ezzel a nagyszerű húzással talán azt sikerült elérniük, hogy akinek nem tűnt fel az ECD-ket összekötő, többnyire felszínen húzódó sáv, de mégis eljutott idáig – az biztosan nem találta meg és néhány órás sikertelen próbálkozás után felhagyott a **DARK SIDE**-dal (**... és gonosz mosollyal a száján hallgatta a 1541 jellegzetes kerregését, amit formattáláskor ad – CoVboy**). Menjünk tehát a szektor nyugati oldalához (X = 226 és Y = 3682 koordinátákról már látható lesz) és forduljunk északkelet felé. Aha, oda bújt a kis huncut!... Volt, nincs. A mozgással vigyázzunk, mert a szektor közepén, kelet-nyugati irányban egy energiasáv húzódik, amelyen nem tudunk átmenni. Később még járunk majd erre, most menjünk vissza a **Titania**-ba (természetesen dél felé) és adjuk meg a végtisztességet az ott lévő utolsó ECD-nek is (ha eddig mindent jól csináltunk, akkor most tartunk 40%-nál). Menjünk tovább nyugat felé.

Most némi meglepetés ér bennünket: a térkép szerint az **Umbriel** szektorba kellett volna érkeznünk – ez meg mintha nem az lenne... Aggodalomra semmi ok: megérkeztünk ugyan az **Umbriel**-be, csak ott egy újabb kitolás várt bennünket a játék részéről. No, majd teszünk róla... Pillanatnyilag egy takarosan berendezett kis szobába kerültünk, ami az **ID Confinement** (azaz ID börtöncella) nevet viseli. Jobbra íróasztal, előtte egy székkel, balra két polc. De mi van mögöttünk? Menjünk az íróasztalig és forduljunk meg. Ó, minő kellemetlenség: egy bezáródott ajtó! Szóval tényleg börtön... Vizsgálódjunk körbe: a sarokban egy fehér, gúla alakú tárgy vonja magára a figyelmet. Mi az?! Menjünk neki. Az üzenetsorban megjelenik a **TELEPORT CRYSTAL 2** felirat – angolból perfekt játékosok valószínűleg rövid töprengés után rájönnek arra, hogy ez a kettes számú teleportkristály. Tolassunk vissza az íróasztal elé és forduljunk szembe az ajtóval. Két oldalán egy-egy doboz áll, amelyeken fekete nyílások láthatóak – mint egy postaláda, de hál'Istennek nincs ráírva, hogy CoVboy-posta (**Csak ne személyeskedjünk, jó?! – CoVboy**). Nem baj, képzeljük oda ezt a feliratot – azaz azonnal nyissunk tüzet a fekete résekre. 5-6 lövésre van szükség (jusson mindkettőre!) és máris feltárul a cellaajtó. Távozzunk.

Az **Equator Tunnel**-be (Egyenlítő Alagút) lépünk be. Ez az alagútrendszer végighúzódik az összes szektor alatt és 4 kijárata van: az **Umbriel**, a **Procyon**, az **Iapetus**, és az **Oberon** szektorokban (pontosabban van még a **Dark** és a **Light Side**-on is egy). Nekünk az **Umbriel**-be kell kijutnunk, majd mindjárt az is kiderül, hogy miért pont oda... A cellából kilépve egyelőre pont a folyosó falával nézünk farkasszemet, szóval forduljunk kelet felé. A folyosó mennyezetén csillárok lógnak, ami meglehetősen meglepő berendezés egy börtönben – mindegy menjünk végig a folyosón és haladjunk keresztül az ajtón. A folyosó folytatódik, a túloldalon egy újabb ajtó található. Odáig azonban már nem megyünk el: a folyosó közepe táján ugyanis egy rés van a falon – nekünk meg rakéta a hátunkon, szóval itt fogunk távozni erről a barátságtalan helyről (ha az üzemanyagot már teljesen elhasználta valaki idáig, az **roppant kellemetlen**!). Emeljük fel a látószöget a 'P'-vel a maximumra, álljunk pontosan a rés alá (ha szükséges, módosítsuk a lépésméretet), majd kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk fel.

Driller

C64

A játék megoldását segítheti, ha az egyes szektorok koordinátája ismert. Íme tehát: Alabaster - 4498/4096, Amethyst - 6400/6050, Aquamarine - 5120/2897, Basalt - 0932/2240, Beryl - 7104/3512, Diamond - 4096/3472, Emerald - 3746/4097, Graphite - 1680/6336, Lapis Lazuli - 4096/3746, Malachite - 5954/5026, Niccolite - 0512/1698, Obsidian - 6656/6308, Ochre - 1808/6720, Opal - 7394/7744, Quartz - 2768/1792, Ruby - 3746/2550, Topaz - 3077/1310, Trachyte - 4496/6913.

Dark Side C64

Az **Umbriel** szektorba jutottunk. Ha körbenézünk találunk két ECD-t (kilőni mind a kettőt) és még valamit... Két oszlop tetején egy-egy kamera néz kelet illetve nyugat felé. Ha a **Titania** vagy a **Fomalhaut** szektorból jönnénk át az **Umbriel**-be, azonnal a látószögükbe kerülnénk – és máris a dutyiban találjuk magunkat... Most viszont nem a látóterükben vagyunk, szóval kényelmesen lelőhetjük az oszlopuk tetejéről mindkettőt – máris nincs több gond velük, mi pedig folytathatjuk utunkat nyugat felé.
A **Fomalhaut** szektorban még két ECD van – pontosabban belépésünktől fogva már csak egy: a távolabb levő a soron következő áldozatunk. Ezután forduljunk délre és lőjük ki a **Monoceros**-ban még meglevő ECD-t is, aztán haladjunk tovább dél felé. A **Light Side**-on is két ECD várja, hogy az enyészet útjára bocsássuk őket. Dolgunk végeztével menjünk vissza **Monoceros**-ba, majd azon keresztül **Fomalhaut**-ba és ott forduljunk nyugatra.
A **Procyon** szektorban vagyunk. Észak felé nézve rájöhetünk, hogy nem vagyunk teljesen egyedül: egy kóbor plexor várja, hogy hatásbemutatót tartsunk rajta a lézerrel. Miután exitált, nézzünk körbe. A távolban egy épületet látunk (nem kell vele foglalkoznunk, az **Equator Tunnel** egyik kijárata), aztán... Nicsak, nicsak! Még egy kamera. Leselkedünk, leselkedünk?! Durr egyet a kis kíváncsinak! (**"Aki kíváncsi, az hamar megöregszik... vagy fiatalon meghal!" – CoVboy**). Menjünk tovább nyugat felé a **Sirius**-ba. Itt is életben maradt még egy ECD – átmeneti állapot. Most fordítsunk hátat és menjünk vissza a **Procyon**-on keresztül **Fomalhaut**-ba, ahol már szintén csak egy ECD várja a jobblétre szenderülés nagyszerű pillanatát. Menjünk tovább észak felé a **Pollux**-ba és lőjük szét az ECD-t, amit találunk (az összenergia most 4%). Mivel idáig már mindenkinek biztosan sikerült átélnie egy GAME OVER nagyszerű pillanatát, valószínűleg nyilvánvaló, hogy hol van az utolsó ECD – ott áll a **Dark Side**-on, a **Zephyr** mellett. **Hopplá!** – mondhatná minden laikus – **mindjárt vége!** Szó sincs róla – ez **Incentive**-stuff, most tartunk kb. a felénél. Aki idáig velünk játszott és eme felemelő bejelentés hallatán sem nyúlt ahhoz a bizonyos kapcsolóhoz ott oldalt, az menjen vissza a **Sirius** szektorba.
A szektor északi oldalán egy alacsonyabb épület található. Természetesen egy szokásos tömb is van az oldalán, amelyek mögött általában ajtó szokott rejtőzni. Lőjünk bele. Nahát! Most nem mögötte van, hanem mellette – azaz már csak volt, mert nemsokára el is tűnik. Közelítsük meg egy lépésre az épületet úgy, hogy a kurzor kb. ott legyen, ahol az ajtó az imént megjelent, de a tömbnek egy darabja is még a látótérben legyen. Kapcsoljunk át célkeresztre, lőjünk bele a tömbbe, majd azonnal vissza kurzorra és előre. Így elegendő időnknek kell lennie ahhoz, hogy átjussunk az ajtón a **Callisto Store**-ba. (Ha elegendőnek ítéljük a pajzs és az üzemanyag szintjét, az épületnek **ebbe** a részébe nem szükséges bemennünk – másrészt nemsokára megint lesz tankolási lehetőség).
Az épületben egy energiaoszlop és egy ötszög a falon várja, hogy feltankoljunk belőlük. A falon néhány mintát találunk – azonban nem fekete színűek, így csak dekorációs célokat szolgálnak. A berendezéshez tartozik továbbá egy teleport is (nem kristály!), amelynek működését a bevezetőben már ismertettük: ha belelövünk – abrakadabra és hipp-hopp! – az **Iapetus** szektorban találjuk magunkat. Egyelőre azonban ne kívánkozzunk oda, maradjunk inkább a közlekedés konvencionálisabb módszerénél – távozzunk az ajtón.
Amikor kilépünk, rögtön fordítsunk hátat, kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk fel – szétnézünk egy kicsit a tetőn. Az épület másik végében egy nyílást találunk a tetőn (még a játék elején, a **Ganymede Store**-ban nyitottuk ki azzal, hogy belelőttünk a falon lévő ábrába). Szálljunk le a tetőn, kapcsoljuk ki a rakétát és ballagjunk oda hozzá úgy, hogy pontosan ráálljunk (ha túl nagy a lépésköz, akkor átlépjük!). Ha jól csináltuk, akkor bepottyanunk a **Callisto Store** másik szobájába. Amint körbepillantunk, észrevehetjük, hogy itt az égvilágon semmi sincs. Nagyszerű, de akkor mire volt jó ez a csapóajtós játék?! Kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk vissza a nyíláson át a tetőre. Izé... azért mégiscsak kellene lenni valaminek odalenn! Na ereszkedjünk csak vissza és nézzünk körbe még egyszer! **** ****** *******! (**Cenzúrázva! – CoVboy**) Az egyik falon megjelent egy tömb. (Ez már a **harmadik** RETTENETESEN NAGY BUNKÓSÁG a játék készítőitől!). Lőjünk bele és eltűnik (a negyedik teleportkristály megszerzéséhez volt szükségünk erre). Most már végleg távozhatunk az épületből.
Forduljunk nyugat felé, haladjunk egy kicsit előre és ereszkedjünk le a földre. Szemben a falon látható az a bizonyos tömb, amelybe ha belelövünk egy időre eltűnik (a játék elején már szórakoztunk vele, a felette lévő kapcsolót is elforgattuk egyszer). Lőjünk bele a felette lévő kapcsolóba megint. Hah... megmozdult a tömb. Akkor lőjünk bele az ajtót lezáró tömbbe. Eltűnik egy időre – de addig mi sem tudunk semmit csinálni. Maradjunk tehát a kapcsolónál: tüzeljünk rá folyamatosan addig, amíg önmagától el nem kezd forogni – és az ajtót takaró tömb eltűnik. Menjünk át rajta és bejutunk a **Canopus Walkway**-re.
Első körbevizsgálódáskor úgy tűnik, mintha zsákutcába kerültünk volna. Sehol semmi, viszont ha felpillantunk, akkor látjuk, hogy a szoba nagyon magas. Túlságosan is – nem ártana megnézni mi van odafenn. Forduljunk szembe az ajtóval, kapcsoljuk be a rakétát és kezdjünk el emelkedni. Nemsokára beúszik a látótérbe egy jólismert ábra: egy fekete ötszög, amiből a pajzsot tankolhatjuk fel. Fordítsunk hátat neki – aha, szóval mégsem zsákutca: egy folyosó vezet tovább. Haladjunk rajta keresztül. Útközben belebotlunk egyrészt az egyes számú teleportkristályba, másrészt egy oszlopba, amelyből üzemanyagot tankolhatunk. A folyosó végén egy újabb fekete ötszög van a falon, amellyel tovább növelhető a pajzsunk szintje. (Ha a folyosón kikapcsoltuk volna a rakétát, akkor az oszloptól továbblépve kissé kellemetlen meglepetés ért volna minket: ez ugyanis pontosan olyan mély aknában végződik, mint a másik oldalon, ahol erre a folyosóra kerültünk – és lezuhannánk.) Ereszkedjünk le a földre. Lassan egy ajtó kerül a látótérbe, amelyen – a rakéta kikapcsolása után – átkerülünk a **Ganymede** szektorba.
Szemben rögtön egy plexor tűnik fel, de egyelőre nem az jelenti a közvetlen veszélyt ránk: ugyanis déli irányból sokkal közelebbről leselkedik ránk egy másik. Mivel az olyan snassz, ha ezt is csak úgy lelőjük, most a megsemmisítésnek egy merőben új módszeréhez fogunk folyamodni: beledöngöljük a földbe. Az óvatlan plexor ugyanis egy kőtömb alatt áll, amelyet csak egy oszlop tart. Valószínűleg nyilvánvaló az alkalmazandó eljárás: tüzeljünk az oszlopra, ami eltűnik és a tömb meg szépen rápottyan a plexorra. A szektor nyugati oldalán emelkedő falon egy másik ajtó is látható, amelyen átjuthatunk az **Iapetus** szektorba.
Körülbelül a szektor közepén egy épület található, amelynek – mint később kiderül – bejáratai a másik irányba néznek. Kerüljük meg tehát az épületet. Ha lehet, akkor repülve közlekedjünk, mert a útban az épület felé, szektor közepén egy kis meglepetés található a hívatlan vendégeknek: észak-déli irányban ugyanis egy árok húzódik a szektoron keresztül, ami jelentősen csökkenti pajzsunk szintjét, ha keresztülgyalogolunk rajta. Az épületet megkerülve egy nyitott ajtó és egy szokásos tömb ötlik a szemünkbe, amelyek mögött ajtók szoktak leledzeni. Így van ez itt is, ha belelövünk a tömbbe, egy időre eltűnik és átjuthatunk a **Centauri Store**-ba. Ebbe a szobájába csak akkor szükséges bemennünk, ha nem tartjuk elegendőnek a pajzs vagy az üzemanyag szintjét – a szobában ugyanis két energiaoszlop található valamint egy ábra a falon, amelyekkel a szokásos módon feltankolhatunk. Távozzunk a szobából. Az épület másik végében található bejárat egy olyan szobába vezet, ahol négy – szokásos módon működő – teleporter található: ha belelövünk valamelyikbe, eltereportál minket egy másik szektorba. Az egyik ugyan a **Dark Side**-ra juttat bennünket, de onnan egy másodperc múlva vissza is kerülünk a szobába (ez csak a hagyományos félrevezetés az **Incentive**-játékokban: ha valaki ezt észreveszi, biztos, hogy erre fogja keresni az átjutás kulcsát – pedig nem ez a teleporter az!). Ebbe a szobába tehát be sem kell mennünk, forduljunk inkább a keleti oldalon magasodó fal felé, amelyen egy fekete háromszög hívogat minket. Ez egy átjáró a **Sirius** szektorba. Kapcsoljuk be a rakétát, emelkedjünk fel a háromszög magasságáig és haladjunk át rajta. A **Sirius**-ban szálljunk le a felszínre.

Into the Eagle's Nest C64

Egy RESET-et követően írjuk be: POKE 24651,234: POKE 24652,234: POKE 24653,234.
Ahhoz, hogy a végtelen élet örömeit is élvezzük, elengedhetetlen egy SYS 32784 utasítás kiadása.

Haladjunk tovább kelet felé a **Procyon**-on és a **Fomalhaut**-on keresztul az **Umbriel** szektorig. Kb. az **Umbriel** közepén egy lyuk található a földön – ezt már használtuk egyszer, itt jöttünk ki a föld alatti folyosóból, amikor a börtönbe juttatak bennünket a kamerák. Most visszamegyünk egy kicsit: pottyanjunk le a lyukon keresztül az **Equator Tunnel**-be. Forduljunk nyugat felé és kezdjük meg a felfedező utunkat. Első szoba – igen, itt jöttünk ki a cellából. Második szoba – semmi. Harmadik szoba – egy ajtó jobbra, egy ajtó balra. Hm. "**Tarts Nyugatnak**" – mondja egy régi Jack London-novella címe és lehet, hogy igaza van. Ne foglalkozzunk tehát a két ajtóval, menjünk tovább a folyosón. Negyedik szoba – semmi. Ötödik szoba – semmi... azaz csak MAJDNEM semmi. Élesebb szeműek valószínűleg már észrevették, hogy valami nincs rendjén itt: a mennyezeten ugyanis nem két lámpa lóg, mint az alagút többi szobájában, hanem három! A középsőnek mintha más is lenne a színe... lőjünk bele egy párszor a drótba, amelyen lóg. Lőn csoda: egy kicsit megnőtt a csillár. Most már pont úgy fest, mint egy négyes számú teleportkristály (milyen jó, hogy még egyszer visszamentünk a **Callisto Store** második szobájába, hogy megtaláljuk azt a bizonyos szétlövésre váró kőtömböt!). Emelkedjünk fel és repüljünk neki a felvételéhez, aztán ereszkedjünk vissza a talajra és menjünk tovább nyugat felé. Itt a folyosó közepén, a plafonon egy lyukat találunk, amelyen keresztülrepülve kijuthatunk az **Oberon** szektorba. Forduljunk nyugat felé (másfelé úgysem tudunk menni) és menjünk el egészen a **Sirius** szektorig, majd ott forduljunk észak felé.

A **Psyche**-be jutottunk. A szemben lévő falon egy ábra látható valamint egy nagy ajtó, amelyhez egy árok is vezet. Sajnos nem tudunk odamenni, mert szektor közepén húzódó energiasáv nem enged bennünket. Majd valami más módszerhez folymodunk – nevezetesen a telepodhoz. A szektor bal oldalán egy bódé látható, amelynek ajtaján keresztül a **Crux Telepod**-ba kerülünk. A szoba közepén egy ördögi szerkezet található, amelynek párkányán ott sorakoznak eddig összegyűjtött teleportkristályaink (egy hely még szabad). A kristályokba belelőve tudunk bekerülni az energiasávval védett szektorok északi részébe. Ez már a nagyszerű végjátékhoz szükséges: a **Thethys**, **Psyche**, **Pollux** és **Nereid** szektorok északi oldalát lezáró falakon egy-egy ábra virít. Ezek ugyan meglehetősen szörnyű krikszkrakszoknak néznek ki, de ha pontosan szemből nézzük őket, akkor egy kis fantáziával rájöhetünk, hogy mindegyik egy betű (aki látta a játék reklámját valahol, az gyorsan felismerheti a jellegzetes karaktereket), méghozzá egy D (**Thethys**), egy A (**Psyche**), egy R (**Pollux**) és egy K (**Nereid**). Bizonyára nagy nehézséget okoz mindenkinek összeolvasni a betűket, így tehát titokban tartjuk, hogy milyen szó is jön ki belőlük (a helyes megfejtés beküldői között egy Sopianae márkájú cigarettacsikket sorsolunk ki). Igen ám, de mire jók ezek a betűk és hol van a harmadik teleportkristály?! Mindjárt kiderül...

Lőjünk bele a bal oldali kristályba és menjünk ki az ajtón. A **Thethys** északi részében jövünk ki. Szemben egy plexor leselkedik az árkádok alatt, de nem veszélyes ránk. Forduljunk nyugat felé, hogy megpillantsuk a hármas számú teleportkristályt. Menjünk neki, majd kapcsoljuk be a rakétát, emelkedjünk fel és repüljünk neki a falon lévő mintának (azaz D betűnek). Ereszkedjünk vissza a földre és menjünk vissza a telepodba. A szerkezet párkányán már megjelent az imént felvett teleportkristály – teljes a gyűjtemény. Lőjünk is bele rögtön új szerzeményünkbe (azaz jobbról a másodikba) és menjünk ki az ajtón. A **Pollux**-ban vagyunk, ahol ismét bekapcsoljuk a rakétát, nekirepülünk a falon lévő R betűnek. Ereszkedjünk le, majd vissza a telepodba és lőjük meg jobbról az első kristályt. Az ajtón kilépve a **Nereid** szektorba jutunk, itt lőttük ki azt az ECD-t, ami a fal mögött volt eldugva (az alatta lévő oszlopból egyébként feltankolhatjuk az üzemanyagot, ha szükséges). Kapcsoljuk be a rakétát és repüljünk neki a falon lévő K betűnek, majd vissza a földre és a telepodba. Lőjük meg balról a második kristályt és az ajtón kilépve a **Psyche** északi részébe jutunk. Emelkedjünk fel a falon lévő A betűhöz, majd miután nekimentünk, vissza a földre. Hopplá! A nagy ajtó feltárult: szabad az út a **Dark Side**-ra. Hát akkor talán menjunk keresztül rajta.

Az itt elvégzendő roppant bonyolultságú feladatot már a vállalkozó játékosokra bízzuk. Gratulálunk – sikerült egy óra alatt végigjátszani, amivel valaki 3 hónapot szenvedett...

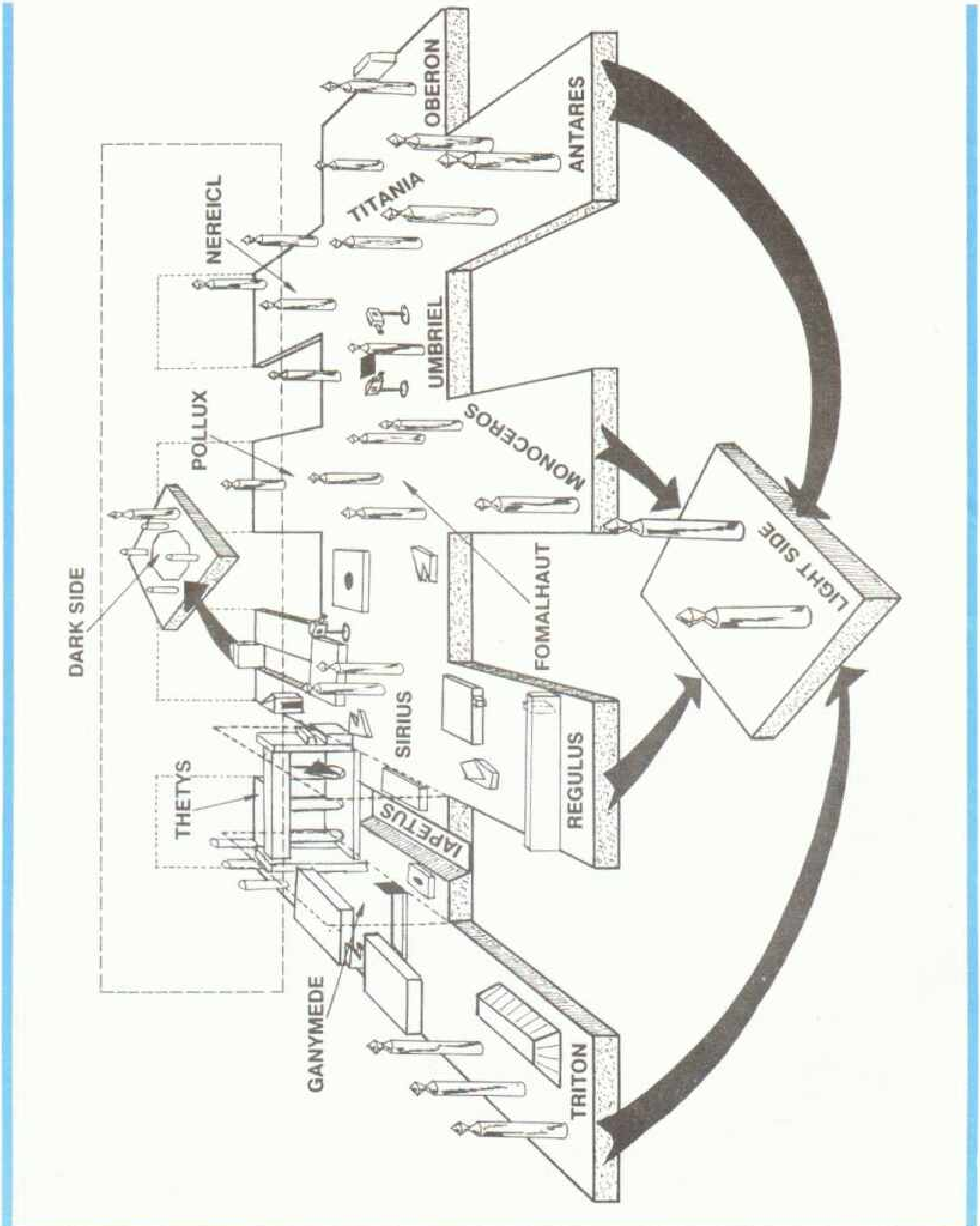
Az Amiga-verzióról annyit, hogy az **Incentive**-programokat 16 bites gépekre forgalmazó **Microstatus** a tavasszal jelentette meg. Az alapvető különbség a C-64-verziótól az, hogy itt kiküszöbölték az eredeti változatnál a teljesen 3D megjelenítésből adódó lassúságot, csiszoltak valamelyest a zenén (ez egyébként 64-en is nagyszerű volt) és más a képernyőn található műszerek elrendezése. A feladat egyébként ugyanaz.

CARTRIDGE POKE-ok

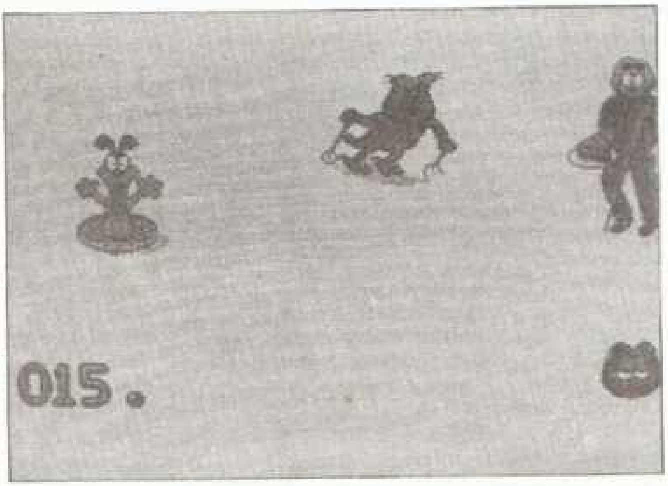
C64

5th Gear: POKE 15171,173 (örökélet), POKE 7134,173 (végtelen rakéta)
1943: POKE 34864,189 (örökélet)
Action Biker: POKE 59626,189 (örökélet)
Afterburner: POKE 4969,173: POKE 6754,173 (örökélet)
Arkanoid: POKE 2564,189 (örökélet)
Barbarian: POKE 36544,165: POKE 34612,181: POKE 65530,181 (örökélet)
Barbarian 2: POKE 35441,165: POKE 37742,165 (örökélet)
Batty: POKE 2828,189 (örökélet)
Bedlam: POKE 30037,0: POKE 39710,0 (örökélet)
Bionic Commando: POKE 7518,165: POKE 7505,230: POKE 36621,181 (örökélet)
Black Lamp: POKE 5076,165 (örökélet)
Bruce Lee: POKE 5686,128: POKE 5672,128 (örökélet)
Bubble Bobble: POKE 1240,189 (örökélet)
Cauldron 2: POKE 33012,165: POKE 60983,165 (örökélet)
Chameleon: POKE 3184,173 (örökélet)
Cobra Force: POKE 43096,173 (végtelen rakéta): POKE 43288,173: POKE 43030,173 (végtelen pajzs)
Crazy Cars: POKE 7795,173 (örökélet)
Cybernoid: POKE 28870,165 (örökélet)
Dark Fusion: POKE 2798,165 (örökélet)
Death Wish 3: POKE 21086,189: POKE 21753,189 (örökélet)
Delta: POKE 15834,173 (örökélet)
Denaris: POKE 13820,173: POKE 13924,173 (örökélet)
Dominator: POKE 2215,234 (örökélet), POKE 4499,2 (extra sebesség)
Draconus: POKE 9926,173 (örökélet)

10 Dark Side C64



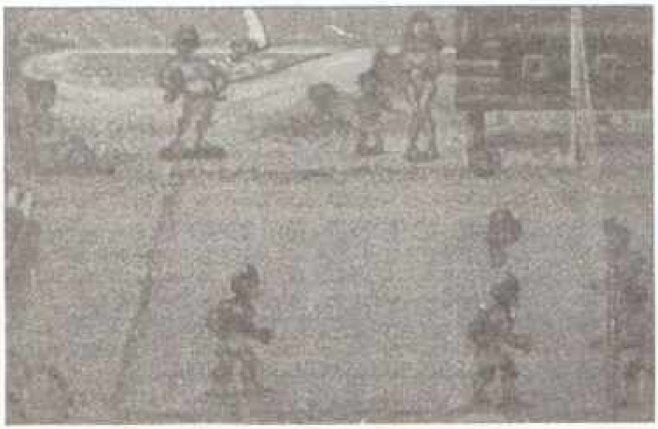
GARFIELD – WINTER'S TAIL • The Edge



Ismét itt van mindannyiunk kedvence, a lusta és kövér macska – **Garfield**. A **Jim Davis** által megalkotott világhírű kabalafigura már nemcsak rajzfilmeken és képregényekben okoz kellemes perceket rajongóinak: a **WINTER'S TAIL** már a második számítógépes Garfield-feldolgozás a **BIG FAT HAIRY DEAL** után. A történet szerint Garfield szokásos pozíciójában tartózkodik: éppen elnyúlva hortyog. A nagy szuszogás közepette egy csodálatos álmot lát: Svájcban jár és egy műlesikló pálya tetejéről pillantgat valami eleség után, amikor egy épületet pillant meg a lejtő aljában. Csak nem...?! DE IGEN!!! Egy igazi csokoládégyár!!! Hohohohó...
Itt lépünk be a játékba, amely három szintből áll. Az első pályán az alpesi műlesiklás nevű sportágban kell tündökölnünk: le kell siklnünk a hegyoldalban, ügyesen kikerülgetve a fákat, bokrokat és sziklákat (sőt, ugratók is lesznek). Természetesen nem hiányozhat mellőlünk **Odie**, a hülye kutya sem, aki szegény Garfieldet még álmában sem hagyja békén (ő viszont a lesiklásnak egy érdekesebb módját választotta...). Ha nem sikerül egy akadályt elkerülnünk, Garfield energiát veszt: ezt a képernyő jobb alsó sarkában lévő Garfield-arc jelzi. Kezdetben még vigyorog, de minden egyes balesetnél egyre szomorúbb arcot ölt. Az energia pótlása valószínűleg nyilvánvaló torkos macskánk esetében: enni kell. Ez a lesiklópálya mellett álldogáló turisták kezében lévő kaják ellopásával lehetséges. A lesiklópálya utolsó ugratójára ráfutva macskánk a levegőbe emelkedik és néhány fán átrepülve a csokigyár tetején landol.
Egy bonus-pálya következik, majd a csokigyárba kerülünk, ahol a csokitojásokat gyártó gépeket kell beindítanunk, és a csokikeveréket alkotó masszát – a csöveken keresztül – a megfelelő gépbe kell csurgatnunk. A szerencsétlen Odie természetesen állandóan körülöttünk csetlik-botlik, de az első részben már megismert módszerrel (jól fenékbebillentve) egy ideig arrébbhessegethetjük.
Az utolsó szinten újabb téli sportnak hódolunk, nevezetesen a korcsolyázásnak. Ez egy jégborította tavon történik, ahol az éhes Garfield egy csokoládécsirkét (?!) üldöz. A csirke – minő csoda – csokoládényomokat hagy maga után, ami segíti macskánkat az üldözésben – valamint a nyomok ízletes táplálékul is szolgálnak.

Hát bizony, ez a Garfield-játék is rettenetesen nagy marhaság! Maga a játék ugyan nem valami fényes, de a fenomenális grafika és a humor bizonyára kárpótol mindenkit. C-64 verzióval kapcsolatban elmondandó, hogy ugyan az Amiga-verzióval együtt hirdették meg a piacra dobását, de azóta semmi hírt nem kaptunk felőle: nem láttuk, nem hallottunk róla, nem érkezett meg. Így tehát nincs más hátra: várunk türelmesen...

BEACH VOLLEY • Ocean



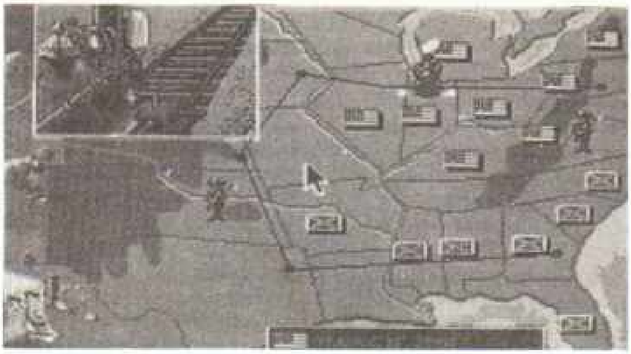
A CoV 3-ban, a **RODEO GAMES** ismertetőnél már említettük, hogy a sport- illetve egyéb játékszimulációknál mostanában megfigyelhető az a tendencia, hogy a játékot minél több humoros effektussal igyekszenek színesíteni. Ez a tágabb lehetőségek miatt még fokozottabban jelentkezik a 16 bites gépek esetében, amire kiváló példa a **BEACH VOLLEY**. Az **Ocean**-tól egyébként – a **ROBOCOP**, **BATMAN** és társai által képviselt arcade/adventure özönben – igazi ritkaságnak számít egy sportszimuláció.
Két angol fiatalember útra kel, hogy megküzdjön a világ legjobb röplabdaduóival. Az első összecsapásra Londonban kerül sor, de később – ha győzünk – további országokba is utazhatunk (USA, Szovjetunió, Egyiptom, stb). Egy összecsapás megnyerése után mindig egy introt láthatunk, amelyben hőseink az új meccs színhelyére érkeznek. Mindegyik helyszín más, az országra jellemző háttér előtt látható és az egymás után következő ellenfelek egyre keményebbek lesznek.
A játék a normál röplabda szabályai szerint zajlik: mindig a szerváló csapat szerezhet pontot azzal, ha a labda az ellenfél térfelén földet ér. Ha a labda a szerváló csapat térfelén pottyan a földre, akkor a másik csapathoz kerül a szerválás és a pontszerzés joga. A labdát kétszer lehet érinteni, mielőtt visszaütnénk az ellenfél térfelére. Egy meccs megnyeréséhez 7 pontot szükséges elérnünk, de mivel – a sok szervacsere miatt – ennek elérése akár egy óráig is eltarthat, a játékban időlimit van egy-egy mérkőzésre.

Nagyon jó minőségű sportszimuláció jónéhány humoros részlettel. Digitalizált beszéd, egy kis rock and roll-zene, precízen kimunkált animáció – igazi csemege a sportszimulációk kedvelőinek. Az **Ocean** egy reklámja szerint a C-64-verzió is fejlesztés alatt van, a megjelenése tavasszal várható.

Empire Strikes Back — Amiga

A címképernyő megjelenése után nyomjuk le a HELP billentyűt, majd ennek nyomvatartása mellett gépeljük be: XIFARGROTKEV (milyen érdekes, mintha a Vektor Grafix betűi derengenének belőle). Ezután a játékban ha lenyomjuk az L, C vagy D billentyűket, úgy Luke, C3PO vagy Darth Vader fog megjelenni.

NORTH AND SOUTH • Infogrames



Az eddigi termékeik színvonala alapján csak a jó középszerűség bélyegével jellemezhető **Infogrames** software-ház kezd felnőni a legnagyobbakhoz: mostanában egész kellemes dolgokat produkál (pl. **KULT**). Itt van például egyik legfrisebb programjuk a **NORTH AND SOUTH**, ami egy hamisítatlan stratégiai program – nagyon igényesen kivitelezve. Már a nevéből is kiderül ("Észak és Dél"), hogy a történet az észak-amerikai polgárháború (1861-65) időszakában játszódik, amikor 13 déli állam kilépett az Egyesült Államokból, saját elnököt választott és létrehozta saját Konföderációját – ez elkerülhetetlenül háborúhoz vezetett az Unióban maradt többi állammal szemben. A játékban – híven a történelemhez – kék egyenruhában harcolnak az északi Unió, szürkében pedig a déli Konföderáció katonái.
Az első dolgunk, hogy kiválasszuk azt az időpontot, amikor a játék kezdődni fog (1861–1864). Az időpont választása diktálja a két fél kiinduló stratégiai helyzetét (a polgárháború első három évében a déliek voltak jobb helyzetben, de a háború vége felé az Unió fokozatosan felülkerekedett rajtuk). Ezután egy rangot kell választanunk magunknak (**CORPORAL**: káplár, tizedes; **SERGEANT**: őrmester; **CAPTAIN**: százados), ami tulajdonképpen a nehézségi fokozat beállításának felel meg.
A játék a klasszikus stratégiai programok alapelveire épül: el kell foglalnunk az ellenfél földjeit, hogy több pénzbevételünk legyen, amelyen új hadsereget állíthatunk fel (á la **DEFENDER OF THE CROWN** vagy **JOAN OF ARC**). Ha a kurzort egy seregre mozgatjuk, megjelenik egy információs kártya, amelyről leolvashatjuk, hogy az egységben hány gyalogos és lovas katona, illetve ágyú van. Ha egy saját egységünknél megnyomjuk a 'tűz' gombot, villogni kezdenek azok az államok, ahová a sereg átvonulhat (ugye ismerős?).
A pénzünk begyűjtéséhez az szükséges, hogy a mi fennhatóságunk alatt legyen legalább két vasútállomás, ahová a vonat befuthat. Az újabb vasúti csomópontok elfoglalásával növelhetjük a pénzünket (és csökkenthetjük az ellenfélét). Egy állomás elfoglalásához vigyük rá az egyik egységünket. Ha az állomást az ellenség már megszállta, akkor egy kis arcade következik, amelyben el kell foglalnunk a vasútállomást őrző erődöt.
A pénzszerzés másik módja a vonatrablás, ami akkor történhet, ha egy egységünket egy olyan pontra állítjuk, amelyen az ellenség vonata át fog haladni. Ez megint egy arcade-rész, ahol emberkénkkel felugrunk a kocsira és előreszaladunk (a lyukakat természetesen át kell ugranunk, az ellenséges katonákat pedig ki kell kerülnünk). A rabolt pénz általában elegendő egy új csapat felállítására. Hasonló eredményeket érhetünk el, ha elfoglaljuk Virginia állam kikötőjét (ez volt a Konföderációs államok legnagyobb kereskedelmi kikötője).
Ha két ellenséges egység egymásba ütközik, akkor harc alakul ki közöttük. A harcot végig személyesen irányíthatjuk az egyes csapatrészek mozgatásával, de ezt az arcade-részt ki is kapcsolhatjuk – ilyenkor a program automatikusan lejátsza helyettünk a csatát. Egyébként a legjobb az ágyúinkkal alaposan megritkítani az ellenfél sorait, majd a túlélőket egy lovasrohammal elsöpörni.

Bár a **NORTH AND SOUTH**-ról messziről süt, hogy a D.O.C. és a **JOAN OF ARC** klónja (ha úgy jobban tetszik: az ötlet lekoppintása), mégis nagyon élvezetes és szórakoztató játékot ígér mindenkinek – nemcsak a hagyományos stratégiák kedvelőinek.

VOYAGER • Ocean



1977-ben nagy port vert fel a hír a világon, hogy a **NASA** (az USA űrhajózási hivatala) egy különleges űrszondát indított útnak: a **Voyager II**-t. Az űrszonda feladata, hogy a Naprendszert elhagyva hírt (és egyben "meghívást") vigyen a Galaktika távoli részeiben feltételezett értelmes élőlényeknek az emberiség létezéséről...
Az első értelmes faj, amely a **Voyager II**-t észlelte, a **Roxis** bolygó népe volt. Pechünkre ez éppen egy harcos, imperialista civilizáció volt, akik ugyan a "meghívást" nem fogadták el – vagyis nem pontosan úgy, ahogy azt a Földön gondolták. A roxisok azonnal elhatározták, hogy a kis bolygót az uralmuk alá hajtják, de nem a közvetlen támadást választották: először a Szaturnusz 10 holdját szállták meg és onnan leselkedtek az arra járó földi hajókra. Persze ténykedésükre hamar fény derült és a Föld a legkiválóbb vadászpilótáját küldte oda, hogy felvegye ellenük a harcot...
A **STARGLIDER**-hez és az **ELITE**-hez hasonló 3D vektorgrafikával megalkotott program alapötletéül valószínűleg egy réges-régi játékprogram szolgált, nevezetesen a **BATTLE ZONE** – mindenesetre játék közben állandó déja vu érzésünk van vele kapcsolatban.
A játék kivitelezése minden tekintetben első osztályú – de az egész túl egyszerű: a cél természetesen minden ellenséges egység elpusztítása, a plusz üzemanyagot illetve a plusz fegyvereket (kamera, radar irányítású rakéta, atombomba) tároló egységek megszerzése (elhagyott Roxis utánpótlást is felhasználhatunk). Találhatunk ezenkívül még egy nagy léptékű térképet az aktuális holdról, információkat az ellenséges egységek felszereléséről és erejéről.

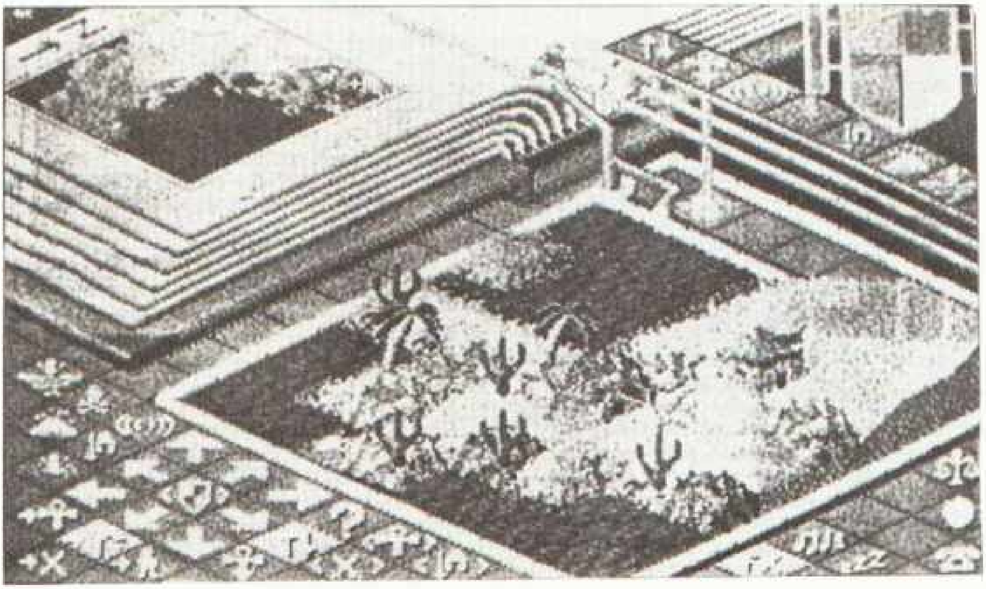
A játék szép – de egyébként tök üres: nem más, mint egy színes, fillezett vektorgrafikával kivitelezett **BATTLE ZONE** az Amiga képességeihez képest módosítva. Csak egy újabb csepp az **Ocean**-játékóceánban.

Falcon

Amiga

Ez a játék is rendelkezik azon érdekes tulajdonsággal, hogy egy CHEAT-et építettek bele. A játék közben nyomjuk le a 'CONTROL' és az 'X' billentyűket. Ekkor 500 extra ágyúgolyót kapunk ajándékba, hogy ellenségeinket elpusztítsuk.

Az **Electronic Arts** POPULOUS című játékához valószínűleg elég lesz bevezetőnek annyi, hogy — az 1.75 (+CoVboy), valamint népes ismeretségi körük egybehangzó véleménye szerint — a különböző 8 és 16 bites gépeken ezidáig megjelent ÖSSZES játékprogram közül ez az abszolút Nr. 1. A legeredetibb ötlet — a legnagyszerűbb megvalósítás: tökéletes grafikai kivitelezés, egyszerű kezelés, a játék hangulatához csodálatosan illeszkedő "zene". A játék a Jó és a Gonosz évezredes harcán alapul, az előttünk álló feladatban teljesülhet mindenki titkos vágya: Isten szerepét játszhatjuk el (vagy — tetszés szerint — az Ördögét). Leginkább talán a stratégiai játékok kategóriájába tudnánk beilleszteni, bár legszívesebben egy külön kategóriát kreálnánk neki, amelyben csak egyetlen program van — a **POPULOUS**.



"Tanuló" időszakban a gép is nagyszerű ellenfélnek bizonyul, de profi játékosok két összekötött Amigával egymás ellen is játszhatnak. Itt meg kell állnunk egy percre: azt mondtuk, hogy a gép nagyszerű ellenfél — de ehhez egy normális módon feltört játékkal kell rendelkeznünk! A **QUARTEX**-féle változat (**már megint?! — CoVboy**) ugyanis szinte teljesen játszhatatlan, mivel a program villámgyorsan elegendő erőt gyűjt egy Armagaddon-hoz (majd később kiderül, hogy mi az) és így biztos vesztésre vagyunk ítélve. Aki olyan verzióval rendelkezik, ami egy olyan fekete képernyővel jelentkezik be, amelyre hullámozva egy Quartex-nek szóló, kissé mosdatlan üzenet kúszik be, az elégedett lehet — biztosan jó verzióval rendelkezik (más töréshez — persze Quartex kivételével — eddig még nem volt szerencsénk).

A játékban két népcsoport küzdelme zajlik egy képzeletbeli földön: harc a területek lakhatóvá tétele, a népfelesleg mielőbbi letelepítése érdekében. Előbb-utóbb szűk lesz a planéta a két népnek és ezek a célok már csak a másik rovására, annak a teljes kiirtásával valósíthatóak meg. A játék célja tehát a végső győzelem kivívása a másik népen.

Mindkét nép egy-egy istent imád (az egyik szerepét játszuk mi), aki építkezésre alkalmas földet teremt nekik, harcba küldi őket, megvédelmezi a másik isten kitolásaitól őket — és nem utolsósorban borsot tör a másik nép orra alá. Az istenek nyolcfajta varázslatot alkalmazhatnak, de csak akkor, ha rendelkezésükre áll a varázslathoz szükséges isteni erő (a továbbiakban ezt **mannának** fogjuk nevezni — hirtelen nem jutott eszünkbe jobb szó rá). A manna mértéke és növekedése attól függ, hogy milyen sok követője van az istennek (azaz a növeléséhez előbb minél több várost kell építtetnünk a népunkkel, amelyeket gyorsan be kell népesíttetnünk velük) és mennyire bíznak benne (ha például a konkurrencia lovagot küld ellenünk, amely módszeresen elkezdi kiirtani az útjába akadó települések lakosságát, akkor eléggé megcsappanhat). Az elmondottakból kiderül, hogy előfordulhat az is, hogy az ellenfél sikeres tevékenységéből kifolyólag híveink hipp-hopp ateistákká válnak, és a manna negatív tartományba zuhan: ilyenkor nem tehetünk semmit, kénytelenek vagyunk várni.

Ugyancsak csökkenti a mannát, ha valamilyen varázslatot alkalmazunk — a csökkenés annak a függvénye, hogy a varázslat használatakor mennyi mannánk volt:

- ha mondjuk vulkán építésére volt elegendő, de csak földrengést csináltunk (ehhez jóval kevesebb mannára van szükség), akkor a csökkenés szinte a nullával egyenlő;
- ha ugyanekkor vulkánt építenénk, akkor a manna nagy mértékben csökkenne.

Természetesen a mannaveszteség elég gyorsan visszanyerhető, hacsak nincs folyamatban valamilyen kitolás a népünk ellen. Mindenesetre egy varázslatot **csak akkor alkalmazzunk**, ha a manna mértékét mutató nyíl már túlhaladt a varázslatot jelző ikonnak legalább a felén. Varázslatokkal kapcsolatban még annyi megjegyzendő, hogy az egyes pályákon néhány közülük nem alkalmazható: a letiltott varázslatokat egy menüben láthatjuk, ahol a YES és NO oszlopokban lévő inverz négyzetek mutatják, hogy az adott varázslat alkalmazható-e, vagy sem. Figyelem, ami az egyik félnél le van tiltva, az a másiknál még lehetséges lehet! A varázslatokkal később részletesen foglalkozunk.

A címképernyő bejelentkezése után a jobb alsó sarokban lévő feliratok segítségével kiválaszthatjuk, hogy megkezdjük-e a hódítást, vagy egyelőre csak gyakorolni akarunk. Ha nem választunk semmit és várunk, egy idő után a játék demo-ja jelentkezik be. Ezt egyébként érdemes megnézni, különösen a kezdő játékosoknak: a kék (ő a Jó) és a piros (ő a Rossz) ruhás emberkék éppen építkeznek (a kezdők itt sorban egymás után megszemlélhetik a településfajtákat, nagyság szerinti sorrendben), majd miután elérték a legnagyobb települést (négytornyú vár), vértet öltenek és az őrjöngő nézőközönség karéjában egymásnak esenek (jellemző, hogy a Rossz győz...).

Mielőtt fejest ugranánk magába a játékba, nem árt még néhány dolgot tisztázni a játékban szereplő emberkékkel kapcsolatban. Ezekből a játékban négyfélével találkozhatunk: normál emberke, pap, vezér és lovag. A lovagról később szó lesz az őt generáló varázslatnál, a többieknél az alábbiakat kell tudnunk:

Normál emberke: egy sétáló emberke soha nem csak egy embert jelent, hanem egy populációt (azaz embercsoportot), amelynek népességével nem lehetünk tisztában mindaddig, amíg le nem települ — lehet egy településről elvándorolt fölös népszaporulat, de lehet egy teljes nagyváros lakossága is, ami az ellenfél valamilyen huncutsága folytán (pl. vulkán) elvesztette városát és földönfutóvá vált. A sétáló emberkék **MINDIG minél előbb le akarnak telepedni** (kivéve, ha a "**Gyülekező a keresztnél**!" parancs az érvényes vagy Armageddon van). Az emberkék vándorlási szándéka véges: ha nem talál egyhamar alkalmas helyet, előbb idegesen elkezd topogni a lábával, majd egy idő után felhagy a kereséssel és eltűnik (ilyenkor ezt a populációt elvesztettük). Települést **csak vízszintes talajon** tud az emberke létrehozni! — itt van szükség a mi isteni tevékenységünkre, amellyel földet építünk/dombokat bontunk le nekik. Egy sétáló emberke **mindig akkora települést hoz létre**, amekkorára elegendő a hely azon a vízszintes részen, amelyet megtalált (tehát ha elég hely van, akkor rögtön négytornyú várat épít — helyes, éppen erre kell törekednünk!). Ha Őisteni Fenségünk nem elégedett a település helyzetével, mert mondjuk a bolond emberke a "Világ végére" (azaz a térkép legszélére) építkezett egy kisebb települést,

ahol már nem tud nagyobbat létrehozni, akkor ki is rúghatjuk a populációt erről a helyről (építsünk vagy bontsunk a település alatt egyet), hogy továbbvándorolva kedvezőbb helyet találjanak, ahol a legnagyobb várost hozhatják létre. A városokkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy ketten nem használhatják ugyanazt a földdarabot (a települések által használt földdarabok színe kicsit világosabb a felszín többi részének színénél) – ennek megfelelően, ha pl. egy bástyának elegendő helye van ahhoz, hogy négytornyú vár legyen belőle, de az ehhez szükséges területen egy másik település is áll (ami nem négytornyú!), akkor annak a településnek a populációját kirúgja és azok mehetnek arrébb. Ez kicsit érdekesen hangzik így leírva – a játék közben azonban világos lesz, miről van szó. A normál emberkék mozgásával kapcsolatban még megjegyzendő, hogy hegyről általában mindig lefelé mennek (kivéve ha nagyon közel van letelepedésre alkalmas hely) és a nagyobb természeti akadályok eltérítik őket útjukból.

Pap: onnan ismerhető fel, hogy ő hordozza a vallási szimbólumot (a Jóknál a kereszt, a Rosszaknál a bikafej). Kulcsfontosságú figura: ha "**Gyülekező a keresztnél**!" parancs az érvényes, akkor a kereszt körül kóricál és ő gyűjti össze a mászkáló embereket egy nagy populációba (Armageddonnál ez automatikusan történik, menet közben), mert ő lesz a vezér. Ez a gyűjtögetés sok mindenre használható: hadsereg szervezésére, a mászkáló emberkék egy bizonyos helyre történő átcsoportosítására, stb. A játék kezdetén papunkra plusz feladat is hárul: egyelőre ő az első számú "településgyártó" kisiparosunk, azaz ő kezd el mászkálni, hogy újabb településeket hozzon létre. Hajlamos viszont a letelepedésre: ilyenkor kiakasztja a házára a keresztet (ha nagyvárost épített, akkor a várudvarra vagy a város mellé rak egy nagy keresztet) és nem megy tovább. Természetesen ne hagyjuk őkelmét a kuckójában heverészni, hanem rúgjuk ki onnan – a települése MELLÉ tegyünk egy földdarabot. Ezt azt eredményezi, hogy a település összemegy egy kicsit kisebbre (mivel nincs elég vízszintes hely a számára), s ez általában elegendő ahhoz, hogy túlnépesedés legyen benne és a pap útrakeljen a népfelesleggel újabb települést csinálni. Miután ez megtörtént, elvehetjük a település mellé tett földdarabot (az megnő eredeti nagyságára), mert a pap már úgyis úton van – olé, egy településből csináltunk kettőt. Az iménti terjeszkedési recept egyébként az egész játék folyamán is alkalmazható, a pappal kapcsolatban csak azért mondtuk el, mert kezdetben ő vezeti a népfelesleget.

A pap városa mellé kitett kereszt a későbbiekben áthelyezhető a térkép egy másik pontjára is, de ehhez az kell, hogy legyen a közelében egy sétáló emberke, aki odamegy a nagy kereszthez és azt elviszi. Ilyenkor ő lesz az új pap (ugyanígy történik a "Gyülekező a keresztnél" parancs kiadásakor is: az lesz a pap, aki először ér a kereszthez és azt felveszi).

A pap – funkciójából adódóan – megkülönböztetett figyelmet élvez a konkurenciánál is: ha lovag érkezik, akkor az az ellenség vallási szimbóluma (illetve az azt hordozó pap) felé igyekszik, sőt az egyéb huncutságok (vulkán, mocsár, stb.) elsődleges célpontja is a keresztünk és környéke.

Vezér: átmeneti "rang", információs célokra használhatjuk. A játék elején nincs vezér, szóval azt ki kell előbb jelölnünk – egy pajzsot kell neki adnunk. A jelenlegi vezér populációjáról mutatja az információkat a játékban a jobb felső sarokban lévő pajzs (a rajta lévő jelekről ld. később). A pajzsot adhatjuk sétáló emberke kezébe is vagy ráakaszthatjuk egy városra is. Mindkettő arra jó, hogy megtudjuk egy adott populáció nagyságát, fegyverzetét, stb. Természetesen újabb vezéreket is kijelölhetünk a pajzs átpakolásával. Vezér lesz a papból is, ha "**Gyülekező a keresztnél**" parancs van kiadva vagy Armageddon van.

Az említetteken kívül még van egy plusz szereplő is, amelyet egyik fél sem irányít. Ő a "Zöldek Pártja" helyi képviselője, ugyanis egy repülőszőnyegen közlekedik a légtérben és különféle növényzeteket szokott telepíteni. Egyébként nagyon ritkán találkozhatunk vele. Először azt hittük, csak jópofaságnak van a játékban – aztán észrevettük, hogy egy emberkénk belesétált az általa telepített élősövénybe és szőrén-szálán eltűnt benne...

A játékot kétféleképpen játszhatjuk: normál üzemmódban, amikor mindig csak ugyanazon a pályán (azaz "világban") játszhatunk (ez gyakorlásra jó) vagy hódítás üzemmódban (**CONQUEST**), amikor – a jelenlegin elért győzelem esetén – mindig egy új világot kell meghódítanunk. A játékban 999 (!) világ van, természetesen mindegyik más felépítéssel, más jellemzőkkel, más letiltott varázslatokkal rendelkezik (**szóval elszórakozhatunk vele egy darabig – CoVboy**). Az első világ mindig a GENESIS. Az egyes világokat természetesen külön is kérhetjük betöltésre – persze csak akkor, ha tudjuk a nevét, egyébként **NO SUCH LAND** üzenetet kapunk és maradunk a mostani pályán. Mivelhogy – az elsőn kívül – teljesen értelmetlen nevük van (pl. SCOQUEMET, EOAZORD, HAMEAME, stb.), ehhez ugye az szükséges, hogy előbb járjunk rajtuk...

Egy új világ betöltése után a képernyőn megjelenik egy tábla, amelyről a világ nevét (**WORLD TO CONQUER**), számát (**BATTLE NUMBER**). A világ jellemzőinél az egyes feliratok jelentése a következő:

WORLD LANDSCAPE: a föld felszínének anyaga. Tulajdonképpen semmi köze a játék sikeres teljesítéséhez, csak a változatosság kedvéért van (más a felszín színe). Lehet **SNOW & ICE** (hó és jég), **DESERT** (homok), **GRASS PLANES** (füves) és **ROCKY** (sziklás).

HIS REACTIONS: azt mutatja, hogy milyen gyorsan reagál a másik isten arra, ha valami kitolást vittünk végbe a népével (pl. ha mocsarat csináltunk neki, akkor milyen gyorsan kezdi el felszedni). A reakció lehet **VERY SLOW** (nagyon lassú), **SLOW** (lassú), **MEDIUM** (közepes), **FAST** (gyors) és **VERY FAST** (nagyon gyors).

HIS RATING: a konkurrencia ügyességét, azaz stratégiai érzékét jelzi. Innen lemérhetjük, mekkora sz**ásra számíthatunk. Lehet **VERY POOR** (nagyon gyenge), **POOR** (gyenge), **MEDIUM** (közepes), **GOOD** (jó) és **VERY GOOD** (nagyon jó).

LAND BUILT: azt jelzi, hogy hol építhetünk/bonthatunk földet. Emberek közelében (**ON PEOPLE**), települések közelében (**JUST NEAR TOWNS**) vagy csak közvetlenül a települések mellett (**JUST ON TOWNS**). Természetesen ezek saját embereinkre és településeinkre vonatkoznak, tehát az ellenfél városainál csak akkor építhetünk/bonthatunk, ha a játékképernyőn egy saját városunk is rajta van.

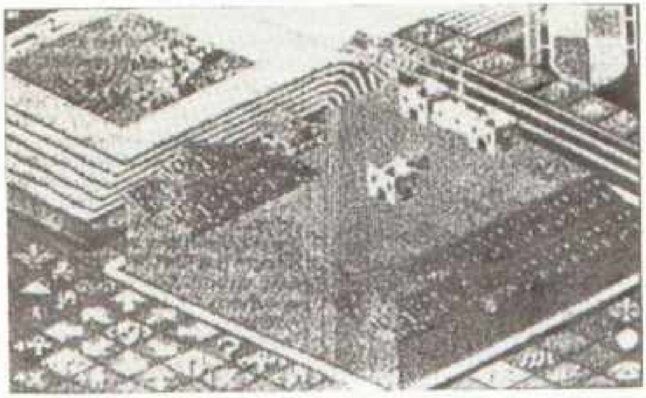
THE SWAMPS: a varázslattal előállított mocsarakra vonatkozó információ. Ha ez **SHALLOW** (sekély), akkor csak a felszínen létezik és a föld lebontásával, majd újraépítésével megszüntethető; ha viszont **BOTTOMLESS** (feneketlen), akkor – mint a neve is mutatja – feneketlen mélységű.

WATER: a víz minőségét jelzi. Nem ivóvízre gondol – a tenger vizére. Ha egy emberke valamilyen oknál fogva vízbe kerül (földrengés, árvíz, stb.), valamivel tovább bírja a csapkodást, ha az csak **HARMFUL** (ártalmas), mintha **FATAL** (végzetes lenne). Természetesen a vízbe pottyant ember alá azonnal földet kell építenünk, mert hamarosan megfullad.

Ezalatt két oszlopban (**YOU** és **HIM**) látható, hogy kezdetben a két fél hány populációval kezdi a játékot, valamint hogy az egyes varázslatok (**EARTHQUAKES**: földrengés; **SWAMPS**: mocsár; **KNIGHTS**: lovag; **VOLCANOS**: vulkán; **FLOODS**: árvíz) közül melyeket használhatják a szembenálló felek és melyeket nem.

Maga a játék mindössze egyetlen képernyőn zajlik (ami meglehetősen meglepő egy ilyen bonyolultságú programhoz képest), de azon minden a lehető legpraktikusabban és legérthetőbben van elhelyezve. A bal felső sarokban egy könyv lapjain látható a jelenlegi világ térképe. A jobb felső sarokban látható a pajzs, alatta pedig az isteni varázslatokhoz szükséges mannát mutató nyíl. A képernyő közepét foglalja el a 3D játéktér: a teljesen 3D kivitelezés lehetővé teszi, hogy lássuk a részen, milyen magasan van a felszín a tengerszinttől. Ettől balra az isteni parancsok ikonjai, jobbra pedig a program működésére vonatkozó parancsikonok láthatóak. Nézzük sorban az egyes részek funkcióit részletesen:

A világ térképe



A jelenlegi világ teljes térképét láthatjuk rajta, a játéktérben levő területet egy fehér kereszt jelzi. A térkép valamelyik pontjára ráclickelve tudjuk azt a területet a játéktérbe behívni. A játék kezdetén a Jó populációi (villogó fehér pontok jelzik őket) mindig az északi, a Gonoszé (villogó piros pontok) pedig mindig a déli részen találhatóak. A mászkáló populációkat (azaz az emberkéket) gyorsabban villogó pontok mutatják. Mivel a térkép a domborzati viszonyokat is szemlélteti, rögtön észrevehetjük, ha az ellenfél valami pajkosságot (vulkán, földrengés, stb.) művelt velünk – és azonnal odakapcsolhatunk, hogy megtegyük a szükséges ellenlépéseket.

Pajzs

A két oldalán látható sáv mutatja a szembenálló felek összpopulációjának mértékét (kék a Jó, piros a Gonosz). Ha a mi populációnk már lényegesen nagyobb, mint az ellenféle, csak várni kell, hogy az Armageddon-hoz elegendő mennyiségű manna gyűljék össze...

A pajzs több dolgot is jelezhet attól függően, hogy milyen parancsot adunk ki: normál esetben az utoljára kijelölt vezér populációjáról szolgál adatokkal (a régebbieket is lekérdezhetjük), de itt jelennek meg az információk akkor is, ha a papról (pontosabban a keresztről) vagy pedig az elindított lovagról kérdezünk. A pajzs négy mezőre van osztva, amelyek az alábbiakat tartalmazzák:

- a bal felső mezőben látható annak a vallási szimbóluma, akinél a pajzs jelenleg van. Ez ugyan első hallásra értelmetlennek hangzik (hiszen mi jelöltük ki a vezért, világos, hogy a saját szimbólumunknak kéne ott lennie!), de elképzelhető olyan eset is, hogy a pajzsot az ellenfél elveszi a jelenlegi vezértől (legyőzi harcban) és azt tovább viszi magával, mint zsákmányt. Ilyenkor az ellenfél szimbóluma látható ezen a helyen. Arra természetesen gondolni sem merünk, hogy valaki olyan huncutságot követ el, hogy az ellenfél valamelyik városára vagy emberkéjére teszi a pajzsot...

  A pajzs egyébként papnál és lovagnál is egyaránt ezt mutatja.
- a jobb felső sarokban látható az a fegyverzet, ami a vezér populációjának a rendelkezésére fog állni, ha hadra kel. Van itt minden: puszta kéz, parittya, kard, számszeríj és egyéb középkori fegyverek (atombomba hál'Istennek nincs). Figyelem! Az elindított harcos csak akkor fog ezzel a fegyverrel harcolni, ha a sereget toborzó pap is ebből a populációból kerül ki! Ha más fogja meg először a keresztet a toborzáshoz, akkor természetesen annak a populációnak a fegyverével indul el a lovag. A legjobb fegyver nyilvánvalóan a számszeríj és a kard.

  Lovag esetében azt a fegyvert mutatja ez a rész, amivel éppen harcol. Pap esetében nem láthatunk fegyvert.
- a bal alsó sarokban mindig az az emberke látható, akiről az információt kértük, illetve akinél a pajzs van.
- a jobb alsó sarokban lévő két oszlopban találjuk a számunkra legértékesebb információt – a vezér populációjának a nagyságát. A két oszlopban lévő sáv egyfajta helyiértékes módszerrel (a bal oldali a nagyobb) jelzi a populációt. A sáv színének is értékbeli jelentése van: a leggyengébb szín a zöld, ennél erősebb a sárga, a legerősebb a barna. Tehát ha mondjuk a bal oldali oszlop nagy része barna, a jobb oldali színétől függetlenül is biztos, hogy rendkívül nagy populációról van szó. Természetesen vezér esetében (hacsak az nem egyszerre toborzó pap vagy az elküldött lovag is) biztos, hogy nem kerülünk szembe ekkora számmal – ez már rettentően nagy népfelesleg lenne.

  Pap esetében itt az ő populációjának a nagyságát láthatjuk. Ez alól kivétel, ha a pap toboroz ("**Gyülekező a keresztnél!**" parancs van kiadva): ilyenkor magában egyesíti a kereszthez érkező populációkat, szóval nagyon nagyra is duzzadhat ez a szám.

  Lovag esetében is kétféle információt mutatnak a sávok: ha a lovag sétál, akkor a hadsereg méretét, ha pedig harcol, akkor – piros és kék színekkel – a saját illetve annak a populációnak az erejét, amelyikkel éppen harcol (nyilvánvalóan az egyik oszlop a saját, a másik pedig az ellenség kijelzője).

A pajzsban természetesen nem látható semmilyen információ, ha nincs vezér kijelölve vagy az utoljára kijelölt valamilyen okból kifolyólag meghalt (ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha a pap vagy a lovag iránt érdeklődnénk és azok már előzőleg exitáltak).

A manna kijelzője

Korábban már részletesen beszéltünk róla: az isteni erő mértékét mutatja, azaz hogy milyen varázslatokat tudunk művelni. Csak olyat használjunk, amelynek a nyíl már legalább a felénél tart – különben fatális módon csökken a manna. Az olyan varázslatok választásánál, amelyhez nincs elég manna vagy amelyek a jelenlegi világban le vannak tiltva, természetesen nem történik semmi. A varázslatokat nem innen, hanem a bal alsó sarokban lévő ikonokkal lehet aktiválni.

A parancsikonok

A képernyő bal alsó részén helyezkednek el azok az ikonok, amelyekkel a népnek kiadhatjuk a követendő taktikát, információkat kérhetünk illetve varázsolhatunk. Az aktuális beállítások a többinél kissé világosabb szürkék. A nyilak használata valószínűleg mindenkinek egyértelmű: a játéktérben lévő részt léptethetjük a kiválasztott nyilnak megfelelő irányba egy pozícióval. A többi ikon az alábbi dolgokat műveli:



Az alábbi négy ikon közvetett parancs a népünk által követendő taktikára, azaz "életmódra". Az első megfelelője tömören kb. így hangzik: "**Terjeszkedjetek!**". Ha ez az ikon érvényes, akkor a településeken – mihelyt a nélkülözhető népszaporulat elért egy bizonyos szintet – a "feleslegek" elég gyorsan új populációkba tömörülnek és elindulnak, hogy új településeket hozzanak létre maguknak. A népünk tehát a terjeszkedéssel van elfoglalva, a szaporulat ilyenkor kb. átlagos. Mivel az alapvető célunk az, hogy minél gyorsabban minél több nagyvárost hozzunk létre, célszerű – a következő ikonnal kombinálva – általában ezt használni. Alapállapotban is ez a beállítás az érvényes.



Ez a Biblia által is használt "**Növekedjetek és szaporodjatok!**" isteni kitétel megfelelője – CoVboy ezt elég póriasan úgy fogalmazta meg, hogy "**hadd nyomassanak a népek!...**". Mivel a játék elején minél több mannára van szükségünk (azaz minél több követőre), kezdéskor célszerű ezt használni. Ilyenkor a szaporulat ugyan gyors mértékben növekszik, de létrejött felesleg is az osztódással van elfoglalva, nem nagyon akarnak költözni, csak a kritikus érték eléréseikor. Természetesen itt nem árt néha közbelépnünk: a pajzsot a városokra pakolgatva (azaz mindig új vezért kinevezve) megtudhatjuk az egyes populációk mértékét – ahol felesleget találunk, a fentebb ismertetett "Egy városból kettőt" recept alapján rúgjuk ki a felesleget. Az egész játék folyamán ezt és az előző parancsot célszerű kombinálnunk: amíg népünk "nyomat" (**most már kérem a copyright-ért járó tiszteletdíjat! – CoVboy**), addig mi építünk nekik új földeket. Miután már 30-40 nagyvárosban folyik a nagyüzemi szaporodás, az egész már megy magától is – csak győzzük építéssel...

16 POPULOUS Amiga



Ez az ikon a "**Harcolva terjeszkedjetek!**". Tulajdonképpen ugyanaz, mint a "**Terjeszkedjetek!**", de ha ez az ikon az aktív és a mászkáló emberkéink ellenséges településbe vagy emberkékbe botlanak bele, akkor **először** szétverik azokat (pontosabban csak megpróbálják – a harc kimenetele a szembenálló populációk erejétől függ) és csak **azután** foglalkoznak a letelepedés gondolatával. Ezzel a taktikával – mivel a harcokban veszteségeket is szenvedünk – a szaporulat egyenlő a nullával (vagy negatív...). Arra viszont ügyeljünk, hogy ha a két nép már egymás mellé ért, akkor feltétlenül kapcsoljunk át erre az ikonra, mert egy gyengébb harcos populáció szétverhet egy sokkal erősebb békéset is! Ugyanez a taktika alkalmazandó akkor is, ha ellenséges lovag érkezik hozzánk és mi még nem tudunk ellene lovagot küldeni. Az ellenfél lerombolt településeivel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy azok is természeti akadályt jelentenek településeink útjában. Ehhez azonban hozzá kell tenni azt is, hogy a papunk egy alkalommal meglepő dolgot művelt: odament az ellenség lerombolt településeihez és abrakadabra! – lakhatóvá tette őket! Azt viszont nem tudjuk, hogy ezt milyen apropóból művelte...



"**Gyülekező a keresztnél!**". A vallási szimbólumhoz legközelebb sétálgató emberke felveszi a keresztet (ő lesz az új pap) és körbe-körbe sétál körülötte,"toboroz". Ha az ikon aktív, az összes sétálgató nem a letelepedéssel foglalkozik, hanem árkon-bokron keresztül (szó szerint!) igyekszik a paphoz, hogy beleolvadva egyetlen hatalmas populációt hozzon létre. Ez a parancs több dologra is használható:

- tegyük fel az ellenfél vulkánt épített legsűrűbben lakott területünkre. Mivel ezen egyetlen vízszintes hely sincsen, a földönfutóvá vált populációink tanácstalanul kóricálnak a hegyoldalban – rövidesen a pusztulás vár rájuk. Mivel annyi eszük nincs, hogy maguktól lejöjjenek a síkságra, le kell valahogy csalogatnunk őket..."**Menjetek a kereszthez!**" Nagyszerű – már jönnek is! Miután az összes lekeveredett valahogy a hegyről, kiadhatjuk a "**Terjeszkedjetek!**" vagy a "**Szaporodjatok!**" parancsot és azonnal le is telepednek – a konkurrencia meg megpukkadhat mérgében...
- a másik felhasználási terület, amikor lovagot készülünk indítani: ilyenkor mindig toborozzunk össze előtte egy csomó embert ezzel a paranccsal! Célszerű a vezérséget is rögtön a toborzó papra ruházni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, hogy halad a toborzás.
- a harmadik verzió egy trükk, amit a programtól lestünk el (akkor alkalmazható, ha még nincs elég manna a lovaghoz): először toborozzunk össze néhány embert, hogy a pap elég erős legyen. Ezután tegyük át a megfelelő varázslattal a keresztet az ellenfélnek egy olyan területére, ahol éppen terjeszkedik (tehát az ottani települései relatíve gyengék). A pap megindul a kijelölt pozíció felé – utána pedig a nép. Miután elérték az ellenfelet "**Harcolva terjeszkedjetek!**" – az eredmény elképzelhető...



A varázslatok közül az első az **építkezés/bontás**. Leggyakrabban erre van szükségünk, hiszen az emberkéinknek vízszintes felszíneket kell alkotnunk. A cél kijelölése a játéktérben történik: jobb click-re építünk, a balra bontunk egy adagot. Egyszerre nagyobb részt is építhetünk/bonthatunk, de ez többszörös mannafelhasználást is jelent. Ha túl buzgón kezdünk a föld egyengetéséhez a játék elején, a mannánk hamar elfogy – először tehát szaporítsuk a népünket (addig hajkurásszuk a papot) és amikor a manna már elérte a földrengés ikonját, akkor kezdhetünk nagyszabású földmunkákhoz. Természeti akadályok is szabotálják a munkákat: fák, bokrok és sziklák. Ez utóbbiak közül a világosabb színűt – a tengerszintig lebontva – eltüntethetjük, a másikkal is ugyanez a teendő, de annál körbe ki kell szednünk az összes földet is, hogy eltűnjön. Mint már említettük, az építkezés/bontás helyének is korlátja van, amit a játék elején megjelenő menüben közöl a program (**LAND BUILT...**). **Figyelem, ez nem vonatkozik a lovagra!** Körülötte mindenhol lehet építeni/bontani.



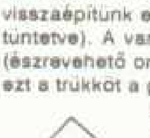
Kereszt áthelyezése. A kurzorban megjelenik a vallási szimbólumunk és a játéktérben ki kell jelölnünk azt a helyet, ahová le akarjuk rakni (természetesen a világtérkép is használható a célhelyre való mozgatáshoz). Ha a kereszt éppen áll valahol (az utolsó pap letelepedett), akkor előbb egy sétáló emberkét kell mozgósítanunk (pl. kirúghatunk egy embert a legközelebbi településről), hogy menjen a kerszthez, mert valakinek EL IS KELL VINNIE azt a keresztet – különben a program nem hajtja végre az áthelyezést! A kereszttel kapcsolatos trükköket már ismertettük a "**Gyülekező a keresztnél!**" ikonnál – ne lepődjünk meg tehát, ha hirtelen az ellenfél vallási szimbóluma jelenik meg a mi területünk közepén.



Földrengés. Az egyike a legkellemesebb varázslatainknak: választásakor a **játéktérben lévő rész** megremeg és némi dübörgéssel elég dimbes-dombossá alakul. Természetesen az azelőtt itt lévő városok is hirtelen tanyává alakulnak és egy csomó populáció válik hajléktalanná. Különösen akkor hatásos, ha a víz minősége a világban **FATAL**, mivel földrengésnél egyes földdarabok a tengerbe süllyednek és az ott lévő populáció a vízbe pottyan. Pontosabban inkább a földcsuszamlás megnevezés illene a varázslatra, mivel egy területet többször is megrengetve, az imént vízbesüllyedt földdarabok ismét a felszínre jöhetnek. Egyébként saját részünkön is használhatjuk területrendezésre: ha az ellenfél például vulkánt épített nekünk, akkor azt 3-4 rengetéssel lebonthatjuk. A földrengés csak közvetve veszélyes a populációkra: hajléktalanná teszi őket illetve veszélyes lesz számukra a gödrökben megjelenő víz – de maga a rengés nem öli meg a populációt. Ha az ellenfél alkalmazta (halljuk a hangján), a világ térképén azonnal feltűnik, hogy hova kell kapcsolnunk: a sima felszín ott barázdált lett, és egy csomó villogó pont jelzi sétálgató populációinkat. Ilyenkor villámgyorsan ki kell egyengetnünk ott a földet, hogy ismét letelepedhessenek. Jó varázslat, de csak hátráltatja az ellenfelet, komoly veszteséget nem jelent.

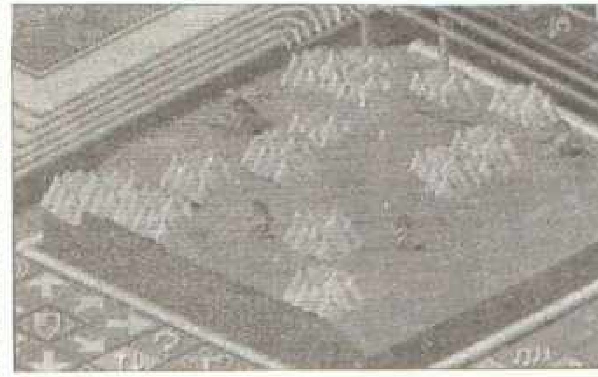


Mocsár. Az egyik legjobb trükk, elég érzékeny veszteségeket okozhatunk vele. A varázslat aktiválásakor a játéktérben lévő rész néhány földdarabja mocsár lesz. Mivel ez használhatatlanná teszi a földet is, a területen lévő városok kisebbek lesznek és egy csomó populáció kezd el sétálni. Ha valamelyik emberke egy mocsaras földre lép, akkor sutty! – hirtelen eltűnik benne és annak a populációnak kaputt. Az ezzel járó cuppogó hangot állandóan hallhatjuk, de ügyeljünk arra, hogy ha esetleg az ellenfél is egy mocsarat telepített közben, akkor ez már a mi populációink eltűnését is jelezheti! A védekezés a varázslat ellen úgy lehetséges, hogy az elmocsarasított földdarabokat egészen a tengerig lebontjuk, aztán visszaépítünk egy darabot (ez annak a függvénye, hogy a mocsarak a világ jellemzőinél felszínesnek vagy feneketlennek vannak-e feltüntetve). A varázslat természetéből adódóan a leghatékonyabb alkalmazás: figyeljük az ellenfél papját és ha az toborozni kezdene (észrevehető onnan, hogy az összes emberkéje ugyanabba az irányba sétál), akkor szépen elmocsarasítjuk körülötte a területet. Sajnos ezt a trükköt a gép is ismeri, nem árt tehát figyelni a toborzást végző saját papunkat sem...



Lovag. Választásakor a jelenlegi pap populációjából hadsereg lesz és az megindul az ellenfél felé, hogy megölje populációit és felégesse településeit. Mivel a pap populációja lesz a sereg, előbb célszerű a "**Gyülekező a keresztnél!**" parancs használatával egy jó nagy populációt összetoboroznunk. Célszerű a toborzó papot is vezérnek kijelölni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, miként halad a toborzás. Mivel ilyenkor minden sétáló ember a pap felé igyekszik, célszerű a folyamatot meggyorsítani: a paphoz közel fekvő nagyvárosok teljes lakosságát kirúgni a helyükről azzal, hogy egy földdarabot telepítünk alájuk. Így elég gyorsan nagy sereget tudunk összeszedni. Ha a toborzó populációját jelző sávokból a bal oldali nagy része már barna (az se baj, ha a jobb is!), indíthatjuk a lovagot. Az ikon választásakor egy csattanó hang hallatszik (mintha egy kardot rántottak volna ki a helyéből) és a lovagunk megkezdi áldásos tevékenységét. Elsődleges célpontjai a mi területünkön kószáló ellenséges lovagok, egyébként mindig az ellenség területének belseje felé törekszik és legyilkolja az összes populációt (+ eltüzeli a településeiket), ami az útjába akad. Rettentő nagy pusztítás végez. A sokadik küzdelem után persze őt is eléri a jól megérdemelt sorsa, de amit addig művel, azt megemlegeti az ellenfél. Több lovagot is indíthatunk – ilyenkor az eredmény természetesen hatványozott: 3-4 erős lovag elindítása valószínűleg az összes ellenséges populáció kiirtását (azaz a győzelmünket) fogja eredményezni.

Figyelem, a földépítési/bontási megkötés a lovagra nem vonatkozik! Mellette bármikor építhetünk/bonthatunk. Ez teszi lehetővé, hogy ha a két fél földjeit tenger választja el egymástól, akkor a lovag előtt egy csinos kis hidat építsünk a másik kontinensre (mivel intelligensen mozog, látni fogja, hogy az előtte épülő út a legrövidebb az ellenség felé – tehát ezen fog menni). Annyira azonban már nem értelmes, hogy a mocsarakat kikerülje. Ezt a hídépítős trükköt a gép is ismeri – látni fogjuk tőle használatban is.



Ha az ellenfél indított lovagot (halljuk a jellegzetes csattanást), akkor először is mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy ne érje el a földünket (persze még jobb megelőzni a bajt: ha a másik fél papja toboroz, mocsarazzunk neki egy picit!). A lovag akadályozása többféleképpen történhet. Először is meg kell keresnünk, hogy hol van. Ez elég egyszerű, mert a világtérképen egy nyílegyenesen felénk haladó pontként jelentkezik. Ha megtaláltuk, kezdjük el rengetni körülötte a földet (hátha belepottyan egy vizesgödörbe és ott megfullad) vagy telepítsünk elé mocsarat (hátha rossz helyre lép és elsüllyed benne). Sajnos a másik isten nagyon vigyáz rá... Ha a lovag elérte a településeinket (és nincs elegendő mannánk ellenlovag kiállítására), akkor már régen rossz! A pusztításával egyenes arányban csökken a népünk hite bennünk – azaz a mannánk. Ilyenkor két dolgot tehetünk: vagy kiadjuk a "**Harcoljatok!**" parancsot, vagy áttesszük a keresztet a földünk lovagtól legtávolabb lévő részébe és "**Gyülekező a keresztnél!**" parancsot. Az első esetben minden populációnk belekötöt a lovagba és – bár nagyon súlyos veszteségeket fogunk szenvedni – egy idő után felmorzsolják az erejét és megölik. A második esetben a toborzással egy nagy populációt hozunk létre (és nem utolsósorban a sétáló emberkék távolodnak a lovagtól, szóval nem tudja lekaszabolni őket) és amikor a pap közelében van már a lovag (merthogy ide fog jönni), akkor kiadjuk a "**Harcoljatok!**" parancsot. A pap által összeszedett populáció számbeli fölénye – a "Sok lúd disznót győz!"-elv alapján – talán elegendő lesz a lovag megsemmisítésére.



Vulkán. A program kedvenc varázslata – mi nem tartjuk olyan jónak. Választásakor morgó hang közepette egy hegy emelkedik a játéktérben lévő részen. Ez a világtérképen is nagyszerűen látszik. Mivel ennek a hegynek egyetlen vízszintes darabja sincsen, a hegyen ragadt populációk vagy lejönnek a sima felszínre vagy ott pusztulnak el a hegyen. Mivel önállóan elég tanácstalanok, ha a vulkánt ellenünk alkalmazták, kénytelenek vagyunk a "**Gyülekező a keresztnél!**" paranccsal lecsalogatni őket vagy 3-4 alkalommal megrengetni a hegyet, hogy a felszín ismét a tengerszint magasságába kerüljön. Túl sok mannát igénylő varázslat, elhanyagolható eredménnyel. Csak hátráltatásra alkalmas – sokkal jobb egy lovag vagy egy jó kis mocsár.



Árvíz. Választásakor a tenger az **egész világon** egy szinttel megemelkedik – azaz víz alá kerül az első szintre épített összes város (és vízbe a bennük lévő populációk). Egész pontos megfogalmazással: nem is a vízszint emelkedik meg, hanem a föld süllyed le egy szintet – tehát gát építésével a tengerparton nem védekezhetünk ellene. Nagyon kétélű fegyver, mert nemcsak az ellenfél népére, hanem a sajátunkra is veszélyes. A vízbe került emberkék egy darabig fuldoklanak, de ilyenkor villámgyorsan földet építve alájuk még megmenthetjük őket (ha van lovagunk, akkor először őt mentsük, mert ő nem fog csak úgy elpusztulni – később pedig még jól jöhet), viszont így is nagyon sok a vízbe fog veszni. Igazán hatásosan csak úgy védekezhetünk ellene, ha a városainkat mind a második szinten hozzuk létre – ez viszont az ellenfélnél sokkal több mannafelhasználást jelent és sokkal lassabb populációnövekedést – tehát a gép nagyon gyorsan behozhatatlan előnybe kerülhet. Legcélszerűbb tehát az, hogy 1-2 nagyvárost a második szintre telepítünk, a többit meg szokásos módon az elsőre – így árvíz esetén is biztosan marad némi populációnk.



Armageddon. A városok eltűnnek a föld színéről és nemsokára megindul a népek csatája, az utolsó, mindent eldöntő összecsapás. Kiadásakor egy sátáni kacajt hallhatunk, a két vallási szimbólum pontosan a világtérkép közepére kerül és a papok egyesítik magukban a szembenállók összes populációját. Ezután a világ közepén megkezdődik a küzdelem közöttük (kapcsoljunk oda, mert nem fogjuk látni!). A győzelem azé lesz, akinek a populációja nagyobb volt. A **Quartex**-féle törés pontosan ezért játszhatatlan: mivel a program általában némileg kedvezőbb pozícióból indul és villámgyorsan kirobbantja az Armageddon-t, a győzelem mindig az övé lesz. Armageddon-t csak akkor használjunk, ha az össznépességünk nagyobb, mint az ellenfélé. Természetesen itt is bevethetünk egy trükköt: mivel tudjuk, hogy az összes populáció középre fog igyekezni, közvetlenül az Armageddon kirobbantása előtt csináljunk néhány mocsarat az ellenfél népeinek útjába – így jelentős létszámstoppal fognak a tett helyszínére érkezni...



Új vezér kijelölése. Pontosabb meghatározással élve, ez inkább információszerzés: megtudhatjuk, hogy a kijelölt populáció (legyen az pap, lovag, sétáló emberke vagy település) melyik oldalhoz tartozik, milyen fegyverrel harcol és – főleg – milyen nagyságú. Ezek az információk a képernyő jobb felső sarkában lévő pajzson fognak megjelenni (a fentiekben már részletesen volt szó róluk). A kurzoron megjelenik egy pajzs, majd a játéktérben ki kell jelölnünk, hogy melyik populációra akarjuk ráakasztani. A pajzs ellenséges populációnál is lehet – ilyenkor a róluk szóló információkat láthatjuk a képernyőn.



"**Hol van a vezér?**". A játéktérben megjelenik a pajzzsal legutoljára kijelölt populáció, illetve – ha időközben valamelyik ellenség elvette volna tőlük a pajzsot – az, akinél a pajzs éppen van. A bal oldali gombbal clickelve az előzőleg vezérnek kijelölt populációk között lapozgathatunk (a pajzsban az ő információik jelennek meg). Ha tehát az újonnan épült nagyvárosainkat sorban kinevezgetjük vezérnek, akkor ennek az ikonnak a használatával mindig információkat kérhetünk róluk – tehát figyelemmel kísérhetjük a szaporulatot, stb. Természetesen a pajzs mindig csak annak a populációnak a birtokában lesz látható, amelyet legutoljára jelöltünk ki.



"**Hol van a vallási szimbólum**?". A játéktérben megjelenik az a terület, ahol a kereszt pillanatnyilag található, valamint a jobb felső sarokban lévő pajzsban a jelenlegi pap populációjára vonatkozó információk (a pajzs 4-5 másodperc múlva visszakapcsol az utoljára kijelölt vezér információira). Mint már említettük, ez vagy a jelenlegi pap kezében van vagy valahol letéve a földre. Az ikont abban az esetben célszerű használni, ha "**Gyülekező a keresztnél!**" érvényes (megtudhatjuk, hogy hogyan halad a toborzás) vagy ha a keresztet át akarjuk tenni a világ egy másik pontjára (megtudhatjuk, hogy végrehajtódott-e a parancs). Ha a keresztet hordozó papnak a populációja elpusztul, akkor a kereszt ott marad, ahol eltűnt a pap.

POPULOUS Amiga



"**Hol van a lovag?**". A játéktérben megjelenik az a rész, ahol éppen a lovag csatangol (ha egyszerre több lovagunk is harcol, a következő clickre a következő lovag helyszíne jelenik meg), valamint a jobb felső sarokban lévő pajzsban egy pár másodpercre a lovag populációjára vonatkozó adatok (ha sétál, akkor a pajzs jobb alsó sarkában az ő ereje, ha harcol, akkor a saját és az ellenfél ereje látszik). Ha lovagot indítottunk, akkor addig mindenképpen kísérjük figyelemmel, amíg eléri az ellenfél első településeit, mert szükség lehet rá, hogy rövidebb utat építsünk neki vagy megvédelmezzük a konkurrencia védekező lépéseitől. Egyébként felemelő látvány, amit művel az ellenséggel..



"**Hol van harc?**". A játéktérben az a rész jelenik meg, ahol bármilyen harc folyik (a mi lovagunk üti valamelyik ellenséges populációt, az ő lovagja a mi népünket, egyik lovag a másikat, vagy egyik populáció a másikat). A következő clickre a következő harc színtere kerül a játéktérbe, és így tovább. Míg a népünk szaporodik, addig mi páholyból szemlélhetjük az előadást – majdnem olyan jó, mint egy hokimeccs...

A képernyő bal alsó sarkában láthatóak a program működését befolyásoló ikonok. Az FX választásával a szívdobogást, a hangjegyekkel pedig a templomi kórust hallgattathatjuk el – ezek egyébként egészen fantasztikus atmoszférát teremtenek a játéknak, szóval szentségtörés lenne kikapcsolni őket. A *ZZZ* feliratú ikon a pause-nak felel meg.
A mérleg választásával egy statisztikai értékelést kaphatunk a játékról. A földgomb (**GAMES SETUP**) egy menü, ahonnan feladhatjuk a jelenlegi játékot, kapcsolgathatjuk a letiltott varázslatokat (ilyenkor viszont már nem érvényes a CONQUEST!), hódításba kapcsolhatunk (**CONQUEST**), új világot tölthetünk be a nevének megadásával (**NEW GAME**), stb. A telefon ikon csak akkor használatos, ha két Amigát összekötünk és egymás ellen akarunk játszani.

Röviden ezek lettek volna a **POPULOUS** szabályai. Egy játéknak akkor van vége, ha valamelyik fél Armageddon-t robbant ki vagy az egyik oldal lovagjai és harcos populációi kiirtják a másik oldal utolsó populációját is. Ilyenkor megjelenik az értékelés a lezajlott küzdelemről, amely feltünteti, hogy hány pontot kaptunk, a játék végén a két félnek hány városa és hány lovagja volt, illetve hogy hány összecsapásból kerültek ki győztesen. Armageddon esetén a városok eltűnnek a világból, tehát azokért nem fogunk pontot kapni. De a győzelem a fontos – nem az eredmény!

Ha hódítást (**CONQUEST**) játszunk győzelem esetén megjelenik az Ördög (vagy talán a teljhatalmú megbizottja) és belesuttogja a hangszóróba, hogy **WELL DONE IMMORTAL!** Aki a digitalizált szöveget nem értené, annak az alsó sorban lévő szöveget ajánljuk figyelmébe, amelyben a dícséreten kívül még megtudhatjuk, hogy meghódítottuk az ilyen-meg-ilyen világot és most következik az olyan-meg-olyan világ. Ténykedésünket figyelembe véve az Ördög egyre tiszteletteljesebb megszólítással ál becses személyünket illetően: először **MORTAL** (Halandó), majd **IMMORTAL** (Halhatatlan), végül **ETERNAL** (Örökkévaló) címeket kapjuk – és már töltődik is a következő meghódítandó világ...

Mint már említettük, minden világnak külön neve és sorszáma van. Ez utóbbit viszont a program nem figyeli: nem sorrendben, hanem össze-vissza kapjuk az új meghódítandó világokat. Természetesen minden új világ más jellemzőkkel rendelkezik, mint az előbbi – a hódítás egyre nehezebbé válik (tehát a játék mindig nagyon élvezetes lesz). A teljesen értelmetlen nevek közül az alábbiakban közlünk néhányat (először az első húszat, aztán néhány magasabbat), lehet velük próbálkozni:

GENESIS	TIMUSLUG	EOAZORD	RINGMPED	BUGQUEEND
COWINGICK	MINMPME	SHIDIEHOLE	TIMPEOLD	SCOWILDOR
BURMPAL	MORHIPPIL	RINGGBPAL	HOBOZJOB	BINMEOUT
VERYELIN	SHIOZER	SWAHIPMET	BILTHILL	BUGMPTORY
SCOQUEMET	NIMIHILL	IMMUSILL	SHADTED	QUAZITORY
SUZALOW	BILADOR	ALPLOPOUT	COROPERT	MINGBDON
DOUPEBAR	MORINCON	WEAVEAED	HOBMEILL	BINEHAM
HAMEAME	JOSKOPLAS	SWAINDOR	BILOGOJOB	HOBEPIL
SADOXOUT	FUTDIMAR	CALYMAR	NIMDICON	WEAVUSPERT
KILLHIPED	COROUTER	QUAZMELOW	és végül a 999.: KILLUSPAL	

Ha valaki esetleg mégis megunná a játékot a 999 pálya meghódítása előtt, arra is van orvosság: a forgalomban van ugyanis egy **POPULOUS SCENARIO DISK** is, amelyen a játék nem a középkori, hanem teljesen új szereplőkkel és településfajtákkal játszható. Ezek között található vadnyugati szintér (indiánokkal és CoVboyokkal – akarom mondani cowboyokkal), sci-fi (marslakókkal és Ray Bradbury által megálmodott városokkal), számitógépes terep (a legkisebb település a ZX-81, a legnagyobb az Amiga – mi más?). Ezek között egy fő közös vonás van: mindegyik rettenetesen nagy marhaság és az ember egy ilyen szintéren játszva először nem tud a játékra koncentráini a röhögéstől...

Mit lehet még ezek után elmondani a **POPULOUS**-ról (**pl. azt, hogy I♡POPULOUS – CoVboy**)... 64-verzió természetesen nincs és nagyon valószínű, hogy nem is lesz (ehhez már túl gyenge a hardware). Nem baj: akinek Amigája van és még nincs meg neki, az azonnal vegye fel – biztosan nyerő lóra tesz...

U.i.: most már – stílszerűen – csak egy ima maradt hátra: "**Ó, Te Magasságos és Örökkévaló Pátria Nyomda, ugye látszani fognak a fényképek?!**"

Better Dead Than Alien Amiga

Az opció képernyőn aktivizálhatjuk a CHEAT módot. Ehhez először is meg kell nyomnunk a 'HELP' billentyűt, majd a tűz-gombot. A CHEAT pedig: CHAMP. Ezt kell bebillentyűznünk. A hatást azonnal érzékelhetjük, mihelyst bombával, vagy idegenekkel találkozunk. Ekkor függesszük fel a játékot a PAUSE opcióval, vagyis nyomjuk meg az 'ESC' billentyűt, majd mozgassuk a hajót egy békésebb pozícióba, és 'N'-nel folytathatjuk tovább. Könnyítésképpen néhány szint kódját is megadjuk: ELEKTRA, FAWCET, ACOUSTIC, TIDDLY POM, SYZYGY, POTATO, TRIPTYCH, KEWPIE DOLL, DRAMBUIE, WOOMERA, JABBERWOCKY, SEPULCHRE, LUG, NARCISSUS, WHIMSICAL, EUPHEMISM, SOPRANO, DEBUTANTE, CORNUCOPIA, IRKIN, AYONNAISE, RAMMARIAN, PUNJABI, CROSSWORD, QUARANTINE.

A CoV 3. számában némi baklövést sikerült elkövetnünk a **QUESTOMANIA** című, a **Sierra on Line** cég Amigán megjelent kalandjátékhalmazával foglalkozó cikkünkben: ebben ugyanis azt írtuk, hogy a **Tökös-mákos** rovatban némi segítséget adunk a **SPACE QUEST** 2.-höz. Azt viszont nem írtuk meg, hogy MELYIKBEN – az előző számba ugyanis már nem fértek bele ezek az információk. Mivel a szerkesztőjük a legtöbb programjukban gyakorlatilag az eredeti bázisra, illetve annak bővített szövegértelmezőjére épül, a többi **Sierra**-stuffban is használható a szavak nagy része. Megjegyzendő, hogy az is ezeket a szavakat használhatja, aki IBM PC-n játszana a játékkal.

a, above, acid, acquire, across, afix, aid, air, airlock, airlock door, alarm, alien, aliens, all, altimeter, an, animal, another, antenna, anyword, ape, appendage, appendages, arch, arches, archs, area, around, ascent, ash, ashes, ask, asshole, assist, asteroid, at, athletic supporter, attach, attack, attire, attitude, attitude dial, author, automaton,

back, backstage, bank, banner, banners, bar, bark, barrier, barriers, bars, base, basin, basket, bath room, bathroom, bay, bay door, bay doors, baydoor, baydoors, be, beam, beams, beast, bed, being, beings, bell, belt, berrie, berries, berry, between, big, bladder, block, blow, blow me, board, bodies, body, bomb, bombs, boss, both, boulder, boulders, box, boxes, branch, branches, branchs, break, breath, breathe, brew, bridge, broom, brush, bubble, bubbles, buck, buckazoid, buckazoids, bucket, bucks, building, burn, bury, bush, bushes, button, buttons, buy,

c, cabin, cabinet, cable, cables, cage, cage key, call, camera, camp fire, campfire, can, canyon, capsule, capsules, captor, capture, car, carcass, card, care, cartridge slot, carving, cascade, cascades, case, cash, cast, catch, catwalk, cave, cavern, ceiling, cell, center, chair, chairs, chamber, change, chasm, cheat, check out, chest, chief, chunk, circle, city, claw, clean, cliff, cliff dweller, cliffs, climb, climb in, climb into, climb out, clock, clone, clones, close, closet, closet door, clothes, cm, coat, cock sucker, cockpit, cocksucker, communicator, compartment, computer, computer console, computer consoles, condom, console, consoles, consume, container, control, control panel, control panels, controller, controllers, controls, converse, cord, cords, corpse, corridor, counter, coupon, cover, crack, craft, crap, crawl, creature, credit, crewman, crewmen, cross, crush, cube, cubix rube, currency, customer, customers, cut, cutter,

damage, dbg, dead, dead body, dead man, debris, debug, deck, decontamination unit, deep breath, defecate, deposit, desert, destroy, destruct, detach, device, dial, dialect translator, dick head, dickhead, different, dig, digital read-out, digital readout, dirt, disconnect, disembark, disk, dispenser, display, dive, done, door, doors, doorway, down, drain, draw, drawer, drink, drip, drips, droid, droids, drop, drops, duck, dude, dump, dune, dunes, dust, dweller,

eat, edge, electric gadget, electrical device, electrical gadget, elevator, elevator door, elevators, empty, enclosure, engraving, enlarge, enter, entryway, escape, escape pod, eva suit, every, everything, examine, exit, exlax, explore, extinguish, eye, eyes,

face, facility, fart, fast, fasten, fastest, faucet, faucets, feed, feel, fence, fern, fight, fill, find, fire, fire pit, fire sprinkler, fire sprinklers, firepit, first, fissure, five, fix, fixture, fixtures, flag, flags, flame, flames, flashing, flats, flight suit, flight suits, flip, floor, flora, fluid, flush, fly, fly away, foliage, follow, foot step, foot steps, footstep, footsteps, for, force field, forest, form, forward, four, fragment, free, frisk, from, front, fuck, fuel pump, fungi, fungus, fur,

gadget, galaxy, game, gas bomb, gas grenade, gather, gauge, gaze, gem, generator, get, get down, get in, get inside, get into, get off, get on, get out, gimmie, girl, give, give me, glass, glass cutter, glow, glowing gem, glowing rock, glowing water, go, go after, gorge, grab, grafitti, grass, grate, grates, grating, grenade, grenades, grip, grotto, ground, growth, guard, guards, guess, gun, guy, guys,

h, hac, hair, hall, hall way, hallway, hand, handle, hands, hang, hat, hatch, head, heat, hello, helmet, help, herpe, hh, hi, hide, hill, hit, hn, hold, hole, holy, home, hose, hoses, house, hover, hover craft, hovercraft, hunk, hunter, hurl, hut,

i, ignite, igniter, image, in, inhale, inscription, insert, inside, inspect, instructions, instrument panel, instrument panels, instruments, insurance salesman, insurance salesmen, into, inv, inventory, is, it,

jail, jar, jet pack, jetpack, jock, jock strap, jockstrap, jump,

kerona, keronian, key, key board, key card, keyboard, keycard, keys, kick, kill, kiss, kneel, knife, knock, knock down, label, labion, labion terror beast, ladder, lady, lake, landing, landing gear, landing platform, landscape, language translator, large, laser, laser beam, launch, lavatory, leader, leaf, leak, leave, leaves, ledge, left, leg, let, letters, level, lever, lid, lie, life, life support system, lift, light, lighter, lights, limb, limbs, lint, lip, lips, liquid, listen, lite, little, load, locate, lock, locker, lockers, log, look, look across, look down, look in, look inside, look into, look out, look through, look under, look up, love, lower, lss,

machine, mall, mail box, mailbox, man, mans, mask, me, mem, men, mesa, mess, middle, mirror, money, monitor, monitors, monster, moon, moss, motherfucker, mound, mount, mountain, mountains, mouth, move, murder, mushroom, mushrooms, my name,

n, naked, name, nap, next, no, normal, now, nozzle, nozzles, nude,

oaf, object, observe, of, off, offer, old, on, one, open, opening, orat, order, order form, other, out, outfit, outside, over, over all, over alls, over head, overall, overalls, own, oxygen mask, oxygen meter,

package, pane, panel, panels, paper, parasite, parasites, part, pat, path, patron, patrons, pause, paw, pedestal, pee, peer, peer into, people, person, pet, pick, pick up, piece, pile, pinch loaf, pipe, pipes, piss, pit, place, planet, planets, plant, plants, plateau, platform, play, please, plug, plug in, plumbing, plunge, plunger, pneumatic transport, pneumatic transport tube, pocket, pocket lint, pockets, pod, pods, point, poke, polish, pond, pool,

port, pos, position, post, post box, postbox, pound, power, power down, power up, pray, present, press, pressure gauge, pri, printing, priority, programmed, programmer, pry, puddle, puke, pull, pump, punch, purchase, push, put, put away, put in, put on, put out, puzzle, quiet, quit,

rail, railing, raise, ramp, rattle, reach, read, read out, read outs, read-outs, readout, readouts, rear, red berries, red berry, redeem, reduce, refueler, regulator, release, remote, remote control, remove, repair, rescue, reset, resident, respirator, rest room, restart, restore, return, ride, right, rob, robot, robots, rock, rocket, rocket nozzle, rocket nozzles, rocks,

roll, room, root, root monster, roots, rope, rub, rubber, rube, run,

s, salesman, salesmen, sand, sarien, sariens, save, say, scale, scan, scott, scott murphy, scrape, scream, screen, screens, search, seat, seat belt, seat-belt, seats, second, sector, secure, self, serious, sesame, set, settlement, seven, severe, shack, shaft, shake, shelf, shelves, ship, ships, shit, shit head, shit house, shithead, shop, shove, show, shrub, shrubs, shsr, shut, shuttle, sign, sink, sinks, sir, sit, sit down, sit on toilet, sit toilet, six, skin, sky, slap, sled, sledge vohaul, sledge vohauls, sleep, sleep chamber, slice, slide, sling, slot, slots, slow, sludge vohaul, sludge vohauls, smash, smear, smell, smoke, smoke bomb, sn, snag, sniff, snort, soil, solve, some, sound, sounds, source, sp, space, space craft, space herpe, space ship, space suit, space suits, spacecraft, spaceship, spacesuit, spacesuits, speak, spider, spider droid, spit, spore, spores, spread, sprinkler, sprinklers, square, squeeze, stab, stage, stairs, stairway, stall, stalls, stand, star, star generator, stars, start, stash, status, steal, steam, step, steps, stick, stone, store, stow, strap, strike, string, strings, strip, stroke, stuff, stump, suck, suit, suits, support, supporter, swallow, swamp,

sweep, swim, swimming, swing, swipe, switch, switch off, switch on, switch up,

t, table, take, take breath, take crap, take dump, take off, take out, take shit, talk, tap, taste, technician, technicians, teeth, television camera, tell, terror beast, test, test fly, tester, thank, thank you, that, the, the word, them, these, thicket, thing, third, this, those, three, throne, throttle, through, throw, thruster, thrusters, tick, tie, tiny, tissue, tissue paper, tits, to, toilet, toilet paper, top, topsg, toss, touch, tower, town, tp, trace, translator, transport, transporter, trap, trash can, tray, tree, trees, trunk, tube, tubes, tunnel, turn, turn off, turn on, tv camera, two, type,

unbuckle, uncloth, under, under water, underwater, undress, unfasten, unhook, uniform, uniforms, unit, units, universe, unlock, unplug, unscrew, untie, up, urinal, urinate, use, use toilet,

vac, var, vegetation, vehicle, vehicle bay, vent, vents, vessel, vicinity, view, view port, viewing port, viewport, vine, vines, vohaul, vohauls, vomit,

wait, wake, walbot, walk, walkway, wall, wallbot, wallbots, walls, wash, waste basket, wastebasket, watch, water, waterfall, waterfalls, waxer, wc, weapon, wear, weed, weeds, what is, whistle, who, will, wind shield, window, windows, windshield, wipe, wire, wires, with, woman, woods, word, worker, wreck, wrist, wrist watch, wristwatch, writing, wrote,

y, yell, yes, you, your,

zone.

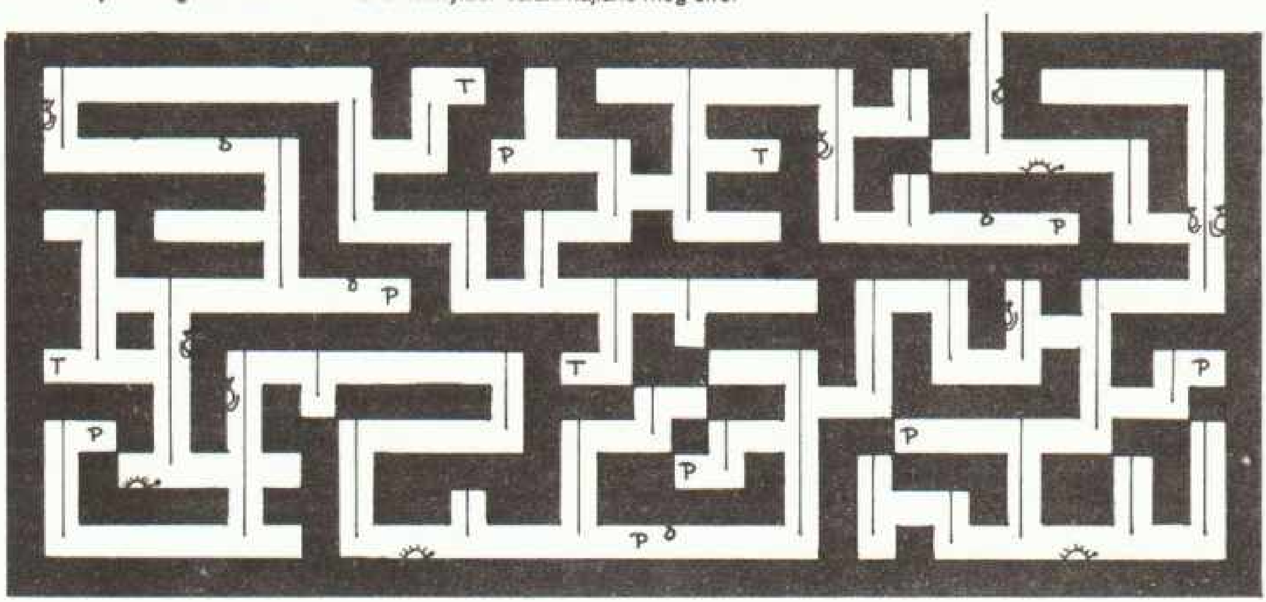
20 Kazik and the Ghosts — Plus 4

A **Braintron** cég **KAZIK AND THE GHOSTS** című játéka ugyan nem a legeredetibb játékok közé tartozik (hiszen csak egy hagyományos labirintus/akció-játék) – mégis úgy gondoltuk, hogy megér egy misét. Kerettörténettel most nem szolgálunk – ezt mindenki lesz szíves maga kitalálni! –, inkább rögtön fejest ugrunk a közepébe. A feladat roppant bonyolult: főhősünket a JOY1 portról vezérelt joystick-kal (vagy billentyűzeten a kurzornyilak és a 'SHIFT') irányítva ki kell jutnunk a labirintusból. Természetesen nem hiányoznak a játékkategóriában szokásos ellenfelek sem: szellemek, sünök, skorpiók és a mennyezetről csöpögő – bizonyára savas tartalmú – folyadék nehezíti utunkat.

A képernyő alsó részéről három információt olvashatunk le:

- A lőszer mennyisége. Kezdetben 6 db töltény áll rendelkezésünkre, de a labirintus négy helyén egy-egy munícíócsomag van elhelyezve (a térképen T-vel jelölve), amelyek felvételével újabb 6 db töltényhez jutunk. Töltényt csak a szellemek ellen használjunk, a sünökre és a skorpiókra való lövöldözés csak feleslegesen fogyasztja muníciónkat. A szellemeket nem megsemmisíteni, csak elijeszteni tudjuk lövéssel.
- Ezalatt látható energiánk, ami minden egyes lépéssel csökken egy keveset, de rohamosan fogy, ha valamilyen ellenséggel érintkezünk vagy némi sav csöpögött a nyakunkba. A labirintusban nyolc helyen életelixíres üveget találhatunk (a térképen P-vel jelölve), amelyek elfogyasztásával energiánkat a maximumra tölthetjük fel. Ha az életerőnk elfogyna a játék véget ér és a program közli, hogy **YOUR LIFE ENERGY IS FINISHED YOU DID NOT COME OUT THE MAZE** (hevenyészett fordításban: Az életerőd elfogyott, nem tudtál kikeveredni az útvesztőből), és a 'HELP' megnyomásával újrakezdhetjük a játékot.
- Az SC feliratú sáv a szellemek elijesztgetésével kezd el nőni és ha kijutunk az útvesztőből, ennek a sávnak a nagysága határozza meg, hogy hány pontot fogunk elérni.

Ha sikeresen kijutunk az útvesztőből, a játék megállapítja, hogy kijutottunk és a föld felszínén vagyunk (**GOOD! YOU CAME OUT THE MAZE AND YOU ARE ON THE SURFACE OF EARTH**), valamint megtudhatjuk az általunk elért eredményt is. Egy billentyű megnyomása után kezdhetjük az egészet elölről – már amennyiben valaki hajlandó még erre.



Guzzler — Plus 4

Az örökélet beviteléhez a következő módosításokra van szükség:
9025,234: 9026,234: 9027,234 vagy 9025,173
A végtelen bomba sikere:
6452,173
Azt is megoldhatjuk, hogy elhalálozásunkkor a következő pályára lépjünk:
4255,234: 4256,234: 4257,234

Hidra — Plus 4

A háttér a következő módosításokkal állítható meg:
7382,14: 7387,206

Larry Monkey — Plus 4

Az örökélet eléréséhez tegyük a következőket:
5357,48

CoVboy postája kiapadhatatlan forrásul szolgál mindenféle témában: a CoV 2. levelezési rovatában egy olvasónk a reset-letiltásról érdeklődött (sőt azóta többen is), egy másik levél viszont a problémán próbált segíteni. Ez utóbbit szó szerint is ideiktatnánk, hogy segítőkész barátunk is lássa, hogy nem dolgozott hiába:

"Tisztelt Szerkesztőség! (mind az 1.75, na meg CoVboy)
A CoV 2. számában a levelezési rovatban olvastam, hogy az egyik olvasó (név szerint: Pap Tibor Pápáról) írt önöknek egy olyan levelet, amelyben RESET védelmet tarhált. Nos szeretnék önöknek ebben segíteni. Íme PLUS/4-re a Reset-védelem: Az FFFC-címre kell írni a Low-byte-ot (ahová a Reset megnyomása után ugorjon a TED). Ezután az FFFD-címre pedig a Hi-byte-ot. Most le kell tiltani a megszakításokat, és át kell váltani felső ramra (STA $FF3F). Most egy példa:

```
A 2000 SEI
       LDA #$00 - low byte
       STA $FFFC
       LDA #$30 - Hi byte
       STA $FFFD
       STA $FF3F
       SEI
       innét folytatódhat a főprogram!
       INC $FF15
       JMP$
A 3000 SEI
       INC $FF19
       JMP $3000
```

Most pedig G2000 (monitorból). Ezután próbáljunk meg Reset-et nyomni és lám-lám...
Kellemes Reset nyomogatást kíván: **Kenyeres Zoltán**, Budapest"

Idáig az idézet és ez így OK – kb. így fest a dolog gatyában. A kellemetlenségek akkor adódnak, amikor ezt olyan programban akarjuk használni, amelyik ROM-rutinokat is használ... Persze ilyenkor elképzelhető egy olyan megoldás, hogy átmásoljuk ROM-ot a RAM-ba és ott hivatkozunk a használni kívánt rutinokra – így történt ez az általunk készített kis programban is, amelyet egy önindítósan kazettára mentett BASIC-programhoz fésülve (amelynek első sora SYS 325), a program illegális másolása lehetetlenné válik (legalábbis laikusok számára....). A reset hatására – véletlen folytán – nekünk is ugyanaz (a képernyőkeret villogtatása) jutott eszünkbe, mint levélírónknak, de természetesen a hatást mindenki kedve szerint módosíthatja ("Ne nyomkodd a resetet, te huncut!" és hasonlók).

A rutint ajánlatos a processzor veremben elhelyezni, hogy ne foglalja a BASIC területet. Így is csak maximum csak 32 kbyte memória használható fel (mivel az átmásolt ROM foglalja a többi helyet) a program számára ($7FFF). Az első és a második rutin végzi el az áttöltést a ROM-ból a RAM-ba. A ROM-ot két részletben kell áttölteni azért, mert az FD00-FF40 közötti terület közös. Ezt a területet a gép az I/O csatornáknak illetve a TED regisztereinek tartja fenn, és átírásuk esetleg a rendszer összeomlásához vezethet. Az első menetben a ROM-ot $8000-FD00-ig másoljuk a RAM-ba, második menetben FF40-FFFF közötti terület kerül másolásra.
A harmadik rutinban a RAM-ban lévő ROM alatti RAM-ot olvasó rutinokban található ROM engedélyezés (STA $FF3E) kerül átírásra, majd a ROM letiltása és visszatérés a BASIC-be.
Olyan programoknál, amelyek nem csak a BASIC-et használják, természetesen nem kell a ROM-ot átmásolni a RAM-ba. A rutin hasonlóan néz ki, de a megoldásra két lehetőség is van. Az első: csak a programban használt ROM-rutinokat másoljuk át a RAM-ba, majd letiltjuk a ROM-ot és az új reset rutin címét beírjuk a $FFFC-$FFFD vektorba. A második: csak arra az időre engedélyezzük a ROM-ot, amíg a program által használt ROM-rutin le nem fut.

```
. 0145  20 63 01 JSR $0163    ;Első hívás($8000-FD00)
. 0148  A9 FF    LDA #$FF     ;Második hívás előtt
. 014A  8D 6A 01 STA $016A    ;A megfelelő byte-ok
. 014D  8D 67 01 STA $0167    ;átírása.
. 0150  A9 40    LDA #$40
. 0152  8D 66 01 STA $0166
. 0155  8D 69 01 STA $0169
. 0158  A9 00    LDA #$00
. 015A  8D 73 01 STA $0173
. 015D  20 63 01 JSR $0163    ;Második hívás.
. 0160  4C 80 01 JMP $0180    ;Ugrás az új reset rutinra.

                              ; Ez a RAM-ba másoló rutin.

. 0163  A2 00    LDX #$00
. 0165  BD 00 80 LDA $8000,X
. 0168  9D 00 80 STA $8000,X
. 016B  E8       INX
. 016C  D0 F7    BNE $4165
. 016E  AC 67 01 LDY $4167
. 0171  C8       INY
. 0172  C0 FD    CPY #$FD
. 0174  F0 09    BEQ $017F
. 0176  8C 67 01 STY $0167
. 0179  8C 6A 01 STY $016A
. 017C  4C 63 01 JMP $0163
. 017F  60       RTS
```

Spiky Harold

Plus 4

A sérthetetlenség eléréséhez három cím értékeit kell megváltoztatnunk:
4347,234: 4348,234: 4349,234 (decimális)

```
. 0180  A9 B0     LDA #$B0    ;Az új RESET rutin kezdőcímének
. 0182  8D FC FF  STA $FFFC   ;alsó és
. 0185  A9 01     LDA #$01    ;a felső byte-ja. ($01B0)
. 0187  8D FD FF  STA $FFFD
. 018A  A9 3F     LDA #$3F
. 018C  8D 82 04  STA $0482   ;A RAM olvasó
. 018F  8D 9E 04  STA $049E
. 0192  8D AC 04  STA $04AC   ;vektorok
. 0195  8D B7 04  STA $04B7
. 0198  8D C2 04  STA $04C2   ;átírása
. 019B  8D CD 04  STA $04CD
. 019E  8D D8 04  STA $04D8   ;(lásd később).
. 01A1  8D E3 04  STA $04E3
. 01A4  8D 3F FF  STA $FF3F   ;ROM tiltása.
  01A7  A9 00     LDA #$00    ;BASIC RAM vége beállítása $8000-re.
. 01A9  85 37     STA $37
. 01AB  A9 80     LDA #$80
. 01AD  85 38     STA $38
. 01AF  60        RTS         ;Vissza a feladóhoz (a BASIC-be)

. 01B0  EE 19 FF  INC $FF19   ;Ide kerül a RESET esetén
. 01B3  4C B0 01  JMP $01B0   ;végrehajtandó rutin, villogtatja a keretet
```

Egy másik rakás levél a CoVboy-postában a joystick olvasásáról érdeklődik, különös tekintettel arra, hogy a CoV 2-ben közölt képernyő-scroll ne a funkcióbillentyűkre, hanem a joystick-re mozogjon (ejnye, csak nem játékot írunk?!). A mostani "Megalevél"-győztes is arra kért bennünket, hogy "írjunk a dzsolysztikkról néhány szavat". Hát akkor nézzük a joystick vizsgálatát...

Mindenekelőtt: a joystick-kal az $FF08-as címen keresztül tudunk kommunikálni. A két botkormányt az $FF08-as cím első vagy második bitjének magasra állításával különböztethetjük meg. Ha az első bit nulla, akkor a JOY2 port lesz vizsgálva, ha a második bit nulla, akkor a JOY1 portot figyeljük. Például:

```
1       LDA #$FB    ; $FB az akkumulátorba.
2       STA $FF08   ; Akkumulátor tartalma az $FF08-as címre.
3       LDA $FF08   ; A botkormány állapotának beolvasása.
```

Az $FF08-as címre töltött $FB (binárisan: 11111011) értéken látszik, hogy csak a második bitje nulla, azaz vizsgálatra a JOY1 porton lévő joysticket választja ki. Ha az első sorban $FB helyett $FD-t (azaz binárisan: 11111101) írtunk volna, akkor a JOY© portot vizsgálnánk.

A joystick mozgatása felülírja $FF08-at — a harmadik sorban az akkumulátorba visszaolvasott érték mutatja meg, hogy a kiválasztott joystick-ot mely irányba mozdítottuk el. A négy főirányba valamelyikébe történő mozgatás a $FF08 alsó négy bitjén jelentkezik, a következő sorrendben:

0. bit: fel ($FE, azaz binárisan: 11111110)
1. bit: le ($FD, azaz binárisan: 11111101)
2. bit: balra ($FB, azaz binárisan: 11111011)
3. bit: jobbra ($F7, azaz binárisan: 11110111)

Természetesen nyilvánvaló, hogy ha a joystick-et átlós irányba mozgatjuk, akkor a $FF08-on két főirányt jelző bit fog megváltozni, például ha a botkormányt jobbra fel mozdítjuk el, akkor a következő értéket fogjuk visszakapni: $F6 (binárisan: 11110110).

A 'tűz' gomb vizsgálata a $FF08 6. és 7. bitjén keresztül történik:

6. bit : JOY1 porton lévő joystick esetén $BF, azaz binárisan: 10111111)
7. bit : JOY1 porton lévő joystick esetén $7F, azaz binárisan: 01111111)

Az imént elmondottak ismeretében már mindenki tetszés szerint módosíthatja a scroll-rutint.

Trizons — Plus 4

A háttér megállításához az 5607 DEC címen kell zérust elhelyeznünk.

Tube Runner — Plus 4

Az örökidő beviteléhez a következő módosításokra van szükség:
11880,234: 11881,234
Az örök energia sikere:
10398,234: 10399,234: 11286,234: 11287,234
Az örök lövést is megoldhatjuk:
12140,234: 12141,234

Mielőtt rátérnénk rendes havi **ELITE**-turnénkra, mindenekelőtt egy korrektúrát, pontosabban egy kiegészítést szeretnénk közölni az eddig elmondottakhoz. Az 1. részben közöltük a küldetéseket, de egy lényeges dolog felett – sajnálatos hanyagságból – elsiklottunk. Hibánkra CoVboy postájának egyik levele, azaz **Vereczki József**, kecskeméti olvasónk hívta fel a figyelmet. Ezúton szeretnénk neki köszönetet mondani – és olvasóinktól pedig elnézést kérni mulasztásunkért. Íme a levél:

"Mr. CoWboy!

(...) Jelenleg az ELITE-tal játszom és észrevettem egy hiányosságot a leírásotokban. Ez amit leírok a Spectrum I. és Pr. IV-ben sincs benne. A küldetésekről van szó, melyből az elsőt a játékos a veszélyes besorolásnál kap. Én a játék során mást tapasztaltam. Az első küldetést az alkalmas besorolásnál kaptam, amelynek teljes szövegét a levél végén közlöm. Amíg ezt a küldetést nem teljesítem a veszélyes besorolást nem is adja meg a gép.

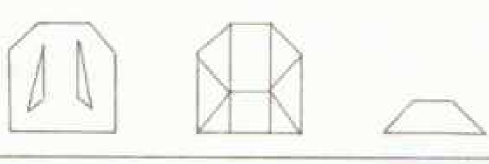
Ha az általam leírtakat már ismered (és a szakállas is), akkor elnézést kérek, hogy az idődet raboltam.

(Erről szó sincs! Egyrészt az én időm arra való, hogy rabolják, másrészt pedig mi tartozunk hálával neked, hogy felhívtad a figyelmünket a hiányosságra! Ráadásul kultúremberhez illő hangnemben is, ezért külön is kösz! – CoVboy)

A küldetés:

Greetings Commander... I am Captain Carruthers of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time. We would like you to do a little job for us. This ship you see here is a new model, Constrictor, equipped with a top secret new shield generator. Unfortunately it's been stolen. It went missing from our ship yard on Xeer five months ago and was last seen a Reesdice. Your mission, should you decide to accept it, is to seek and destroy this ship. You are cautioned that only military lasers will pentrate the new shields and that the Constrictor is fitted with an ECM system.

A lényeg: *Carruthers* kapitány, *Őfelsége Űrtengerészetéből* azt szeretné, ha egy munkát elvégeznénk nekik. A lejjebb látható képen a *Constrictor* nevű, új típusú űrhajó, amely egy szupertitkos új pajzsgenerátorral van felszerelve. Sajnos ezt a hajót ellopták. A *Xeer* rendszerben öt hónappal ezelőtt megszökött az őt üldöző rendőrök elől és utoljára *Reesdice*-ban látták. Ha a küldetést hajlandóak vagyunk elfogadni, akkor ezt a hajót kell megkeresnünk és megsemmisítenünk. A kapitány még felhívja a figyelmünket, hogy az új pajzson csak a katonai lézerek tudnak áthatolni (tehát ha még nincs, akkor vennünk kell egyet) valamint a *Constrictor* ECM rendszerrel is fel van szerelve (tehát védve van rakétatámadás ellen)."



Kiegészítő felszerelések (EQUIP – '3')

Megszerzett pénzünket mindenekelőtt különböző kiegészítő felszerelésekbe célszerű fektetnünk, amelyek egy része fegyver, a többi pedig plusz szolgáltatást nyújtó berendezés. Ezek egyrészt jelentősen megkönnyítik dolgunkat bizonyos helyzetekben, másrészt növelik a *Cobra* támadási/védekezési erejét, azaz nagyobb biztonságot nyújtanak nekünk utunk során. Az üzemanyag kivételével minden felszerelésnek fix ára van a Galaktikus Szövetségben. Az egyszerűbb kiegészítők mindenütt, de a bonyolultabbak csak magasabb technikai szintű világokban kaphatóak. Kiegészítő felszerelések és fegyverek a *Coriolis* állomásokon vásárolhatóak a '3' billentyű megnyomása után (Amigán az **EQUIP** ikon választásával). Ezután megjelenik a bolygón vásárolható felszerelések listája az egyes cuccok árával. A következő kiegészítőkhöz juthatunk hozzá (a vételárat – már amennyiben elegendő pénzünk van – a program természetesen levonja tőlünk):

Üzemanyag (FUEL): alapvető felszerelés, minden technikai szintű bolygón kapható.

Rakéta (MISSILE): támadó fegyverzet. Minden technikai szintű bolygón kapható, ára 30 pénzegység. Egyszerre max. 4 db. lehet nálunk belőlük. Nagyon praktikus fegyver, de csak olyan hajók ellen, amelyek nem rendelkeznek automata rakétaelhárító rendszerrel (ECM).

Mielőtt egy rakétát kilőnénk az ellenfélre, mindenekelőtt be kell fognunk a célpontot (ez bármely irányba nézve lehetséges). A célkereső műszer aktiválása a '**T**' billentyű megnyomásával történik. A rakéta állapotjelzője ekkor zöldre vált, jelezvén, hogy a rakéta kilövésre kész állapotban van. Ha ezután bármilyen lehetséges célpont jelenik meg a látótérben, a lámpa pirosra váltása és egy hangjelzés tudatja velünk, hogy a kereső a célpontot befogta – indíthatjuk a rakétát az '**M**' billentyű megnyomásával. A rakéta most már automatikusan a célra vezeti magát és – ha az ellenfél nem használja az ECM rendszerét vagy nem hajt végre villámgyors kikerülő manővereket – biztosan célba is talál.

Ha a rakétát csak véletlenül töltöttük be, az '**U**' billentyű megnyomásával kikapcsolhatjuk az egész célkereső rendszert.

Természetesen minket is támadhatnak rakétával, amit a program **INCOMING MISSILE** felirattal jelez számunkra. Ha van ECM rendszerünk, akkor csak egyszerűen kapcsoljuk be, ha viszont még nincs, akkor kezdjünk őrült össze-vissza manőverezésbe, hátha megtévesztjük a rakétát. Az ilyen nyaktörő mutatványok elkerülése végett nem árt minél előbb beszerezni egy ECM-et. Ha a felénk tartó rakéta netán mégis belénkcsapódna, akkor az gyakran annyira megrongálja a pajzsunkat és energiabankjainkat, hogy az elhalálozás vár ránk.

Rakodótér-kiegészítő (LARGE CARGO BAY): az áru szállítására felhasználható rakodóterünket 20-ról 35 tonnára növeli. Minden technikai szintű világban kapható, ára 400 pénzegység. Hasznos kütyü, mert több áruval egy forduló alatt nagyobb profitra tehetünk szert.

ECM rendszer (ECM SYSTEM): rakétaelhárító védelmi berendezés. Nélkülözhetetlen! A 2 technikai szinttől felfelé kapható, ára 600 pénzegység. A ránk kilövöldözött rakétákkal kapcsolatos gondjainkat oldja meg: ha a rendszert az 'E' billentyűvel aktiváljuk, az minden rakétát megsemmisít a *Cobra* környezetében (ebbe az általunk kilőtt rakéták is beleértendőek!). Mivel az ECM-et is az energiabankok táplálják, csak akkor üzemképes, ha azokból elegendő energiát kap. Használatakor egyébként elég sokat fogyaszt. Az ECM egyébként jónéhány más – főleg kereskedő – hajó felszerelésében is megtalálható: ha ilyen hajót támadunk, a fedélzeti számítógép felfedezi a másikon működő ECM-et és egy E betűt jelenít meg a műszerfalon.

Pulzáló lézer (PULSE LASER): támadó fegyver, egy darab alapállapotban is a *Cobra* felszereléséhez tartozik. A 3 technikai szinttől felfelé kapható, ára 400 pénzegység. Az eredetileg nálunk lévő lézer csak előre tüzel, de szükség lehet oldalirányba vagy hátrafelé tüzelő ágyúkra is, tehát újakat is szerelhetünk fel a megfelelő irányban. A pulzáló lézer relatíve gyenge teljesítményű, tehát ha erszényünk engedi, akkor célszerű lecserélni őket nagyobb teljesítményű sugárlézerre vagy katonai lézerre. A lézerek vásárlásával kapcsolatban megjegyeznénk, hogy csere esetén (például egy pulzáló helyett egy sugárlézert veszünk) a lecserélt fegyver ára levonódik az új fegyver vételárából. Idáig már valószínűleg mindenki rájött, hogy a joystick 'tűz' gombjával használhatjuk a lézert, billentyűzetről pedig az 'A' billentyű megnyomásával. A folyamatos tüzelés eredménye az, hogy a lézerágyú túlmelegszik és akadozni kezd.

Sugárlézer (BEAM LASER): Nagy teljesítményű támadó fegyver. A 4 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 1000 pénzegység.

Üzemanyaggyűjtő (FUEL SCOOP): ez egy egészen speciális szerszám. Az 5 technikai szinttől szerezhető be, ára 525 pénzegység. A berendezés segítségével jelentős üzemanyagmegtakarítást érhetünk el, mert a bolygórendszerek napjainak elektromágneses sugarait használja fel üzemanyagként. A kalózhajók állandó felszerelése közé tartozik, mivel azoknak néha elég sokáig kell lesel-kedniük a zsákmányukra és hosszabb időre elegendő üzemanyagot nem visznek magukkal. Megjegyzendő, hogy a berendezés segítségével egy űrben lebegő tárgyat (például egy árukonténert) is felszippanthatunk.

Mentőkabin (ESCAPE CAPSULE): védelmi berendezés, kilátástalan helyzetben célszerű a használatához folyamodnunk. A 6 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1000 pénzegység. Ha sokkal erősebb ellenfélbe kötöttünk bele vagy valamilyen más úton-módon rövid időn belüli elhalálozásunk várható, nyomjuk meg a '←' billentyűt: a mentőkabin katapultál és a legközelebbi világ felé veszi útját. A készpénzvagyonunk ugyan megmarad, de az elhagyott *Cobra*n lévő áru és felszerelés sajnos fuccsba megy. A mentőkabin árában egy biztosítás is benne foglaltatik, ami garantálja nekünk, hogy azon a *Coriolis* állomáson, amelyet a kabinnal elérünk, egy új *Cobra*t bocsájtanak a rendelkezésünkre a szokásos felszereléssel. Egy nagyon fontos dolog történik még a mentőkabin használata után: mivel a hajónkat később megtalálják, eltűntnek nyilvánítanak bennünket és ha már rendőrségi nyilvántartásba vettek valahol bennünket, akkor **ezek az adatok törlődnek** (tehát ismét CLEAN lesz a státuszunk).
Megtámadott hajókból mi is láthatunk mentőkabinokat menekülni, de ezek nem jelentenek számunkra közlekedési akadályt.

Energiabomba (ENERGY BOMB): támadó/védekező fegyver. A 7 technikai szinttől kezdődően szerezhető be, ára 900 pénzegység. Csak egyszer alkalmazható (a 'C=' billentyű megnyomásával), de akkor viszont hatásosan: a *Cobra* környezetében elpusztítja az összes hajót, rakétát és aszteroidát.

Extra energiaegység (EXTRA ENERGY UNIT): az energiabankok kapacitását növeli. A 8 technikai szinttől kapható, ára 1500 pénzegység. Beszerzése után az energiabankok teljesítőképessége a kétszeresére növekedik, azaz minden berendezésünk fele annyit fog fogyasztani, mint a berendezés megvétele előtt. Elhúzódó harcban életmentő hatása lehet.

Automata dokkoló (DOCKING COMPUTER): nélkülözhetetlen segédeszköz. A 9 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1500 pénzegység. Megvásárlása után nem kell a *Coriolis*okra való bedokkoláshoz szükséges bonyolult és hosszadalmas manővereket eljátszanunk – a dokkolás teljesen automatikusan is végrehajtatható. Az automatát a 'C' billentyűvel kapcsolhatjuk be (ha közben meggondoltuk volna magunkat és mégsem akarnánk bedokkolni, akkor a 'P'-vel kikapcsolhatjuk a berendezést).

Intergalaktikus hiperhajtómű (GALACTIC HYPERDRIVE): segédfelszerelés. A 10 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 5000 pénzegység. Egyetlen – tetszőleges távolságba történő – hiperugrásra alkalmas, a 'CTRL'+'H' billentyűk együttes lenyomásával aktiválható. Gazdagok számára készült játékszer.

Valamilyen programozási feladat megoldásakor gyakran szükségünk lehet villámgyors rajzolási funkciókra. Az alábbi rutinok segítségével saját — akár BASIC, akár gépi kódú — programjainkban rendkívül gyors rajzoló funkciókat használhatunk fel. BASIC programból a SYS..., gépi kódú programból pedig a JSR... utasítással indíthatjuk be a rajzolórutint. Az egyes funkciók kezdőcímei az alábbi listában találhatók:

$C800	51200	grafikus képernyő bekapcsolása
$C803	51203	grafikus képernyő kikapcsolása
$C806	51206	grafikus képernyő törlése
$C809	51209	színmemória beállítása
$C80C	51212	egy (X1;Y1) koordinátájú pont bekapcsolása
$C80F	51215	egy (X1;Y1) koordinátájú pont kikapcsolása
$C812	51218	egyenes rajzolása (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták közé
$C815	51221	egyenes törlése (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták között

A grafikus képernyő a $E000-$FF3F, a hozzátartozó színmemória pedig a $C000-$C3E7 területen található. A grafikus képernyő kikapcsolásakor a videoregiszterek eredeti értékükre állnak vissza. A színmemória beállításánál az akkumulátorba kell töltenünk azt az értéket, amivel fel szeretnénk tölteni a színmemóriát. Ezt gépi kódból egyszerűen egy LDA #nn utasítással tehetjük meg. BASIC-ből a SYS utasítás kiadása előtt kell az akkumulátort beállítanunk a megfelelő rendszerváltozóban, ami a 780-as címen található. A pont be- illetve kikapcsolása rutinok használata előtt az X1 és az Y1 változókat mindig be kell állítanunk a kívánt értékre, ellenkező esetben a program a legutoljára használt adatokat tekinti mérvadónak. Tehát amíg ugyanazt az X1-Y1 koordinátapárt használjuk, addig a megfelelő változóit nem kell beállítanunk a programnak. Ez BASIC hívásnál jelentősen megnövelheti a futási sebességet. Fontos tudni, hogy a koordináták tárolására használt rendszerterületet a BASIC nem használja, viszont bizonyos KERNAL rutinok — főleg a LOAD — aktívan használják őket, tehát ha ilyen rutint használtunk, mindenképpen újra kell definiálnunk a paramétereket. Az X koordináta értéke 0-319, az Y értéke 0-199 tartományban mozoghat. Ezektől eltérő értékek használata pillanatokon belül lefagyasztja a rendszert. A program azért nem ellenőrzi ezeknek az adatoknak a helyességét, mert ez a művelet egy pont beállításakor majdnem a negyede lenne az eredeti funkció végrehajtási idejének. A vonal húzása és törlése funkciónál két további adatot is be kell állítanunk; ezek az X2 valamint az Y2 változók. Ezek használatára ugyanaz vonatkozik, mint amit az X1 és az Y1 paramétereknél már említettünk. Az X2-Y2 koordinátapár mindig a törlendő vagy rajzolandó vonal utolsó pontja. Mivel a rutin kikapcsolt ROM-területtel dolgozik, a felhasználónak valamilyen módon gondoskodnia kell arról, hogy a rendszer ne kaphasson NMI kérést a RESTORE gomb megnyomásával. Ezt az Olvasóra bízzuk, hiszen ez teljesen a rutin felhasználásának módjától függ. Az IRQ megszakítások le vannak tiltva, azokra nem kell figyelnünk.

```
PROFI-ASS V1.2

120:  C800                     .OPT 01
130:  C800                     *=   $C800
140:  0057           BT        =    $57        bitmaszk a képpontok ki/bekapcsolásához
150:  0058           CIM       =    $58        egy koordinátának megfelelő byte memóriacíme
160:  005A           AA        =    $5A        az egyenes vízszintes mérete
170:  005C           B         =    $5C        az egyenes függőleges mérete
180:  005D           C         =    $5D        az egyenes vízszintes iránya
190:  005E           D         =    $5E        az egyenes függőleges iránya
200:  005F           SZ        =    $5F        számláló az egyenes meredekségéhez
210:  00AE           X1        =    $AE        egyenes / képpont kezdő X koordinátája
220:  00B0           X2        =    $B0        egyenes / képpont kezdő Y koordinátája
230:  00B2           Y1        =    $B2        egyenes utolsó X koordinátája
240:  00B3           Y2        =    $B3        egyenes utolsó Y koordinátája
250:                 ;
260:                 ;
270:  C800 4C 18 C8            JMP  GRON       grafikus képernyő bekapcsolása
280:  C803 4C 44 C8            JMP  GROFF      grafikus képernyő kikapcsolása
290:  C806 4C 61 C8            JMP  GCLEAR     grafikus képernyő törlése
300:  C809 4C 79 C8            JMP  COLOR      színmemória beállítása
310:  C80C 4C 02 C9            JMP  SET        egy (X1;Y1) koordinátájú pont bekapcsolása
320:  C80F 4C 05 C9            JMP  RESET      egy (X1;Y1) koordinátájú pont kikapcsolása
330:  C812 4C 31 C9            JMP  LINE       egyenes rajzolása (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták közé
340:  C815 4C 34 C9            JMP  RELINE     egyenes törlése (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták között
350:                 ;
360:                 ;
370:  C818 AD 11 D0  GRON      LDA  $D011      grafikus mód tárolása
370:  C81B 8D 5E C8            STA  G1
380:  C81E AD 18 D0            LDA  $D018      memóriafelosztás tárolása
380:  C821 8D 5F C8            STA  G2
380:  C824 AD 00 DD            LDA  $DD00      aktuális videolap tárolása
380:  C827 8D 60 C8            STA  G3
390:  C82A AD 12 D0  G         LDA  $D012      vár, míg a képelőállítás nem látszó területre kerül,
390:  C82D C9 FB               CMP  #$FB       ezzel villogásmentes lesz a
390:  C82F D0 F9               BNE  G          grafikus üzemmód megváltoztatása
400:  C831 A9 3B               LDA  #$3B
400:  C833 8D 11 D0            STA  $D011      bittérképes üzemmód bekapcsolása
410:  C836 A9 08               LDA  #8
410:  C838 8D 18 D0            STA  $D018      bittérkép: $E000-$FF3F, színmemória: $C000-$C3E7
420:  C83B AD 00 DD            LDA  $DD00
420:  C83E 29 FC               AND  #$FC
420:  C840 8D 00 DD            STA  $DD00      videolap: $C000-$FFFF
```

```
430:  C843 60                 RTS                  visszatérés a szubrutinból
440:                  ;
450:  C844 AD 12 D0 GROFF    LDA  $D012           ár, míg a képelőállítás nem látszó területre kerül,
450:  C847 C9 FB              CMP  #$FB            ezzel villogásmentes lesz a
450:  C849 D0 F9              BNE  GROFF           grafikus üzemmód megváltoztatása
460:  C84B AD 5E C8           LDA  G1
460:  C84E 8D 11 D0           STA  $D011           eredeti kijelzési mód beállítása
470:  C851 AD 5F C8           LDA  G2
470:  C854 8D 18 D0           STA  $D018           memóriafelosztás visszaállítása
480:  C857 AD 60 C8           LDA  G3
480:  C85A 8D 00 DD           STA  $DD00           videolap visszaállítása
490:  C85D 60                 RTS                  visszatérés a szubrutinból
500:                  ;
510:  C85E 00        G1       .BYTE 0              az eredeti grafikus üzemmód adatai
520:  C85F 00        G2       .BYTE 0
530:  C860 00        G3       .BYTE 0
540:                  ;
550:  C861 A9 00     GCLEAR   LDA  #0              $E000-$FFFF feltöltése nullával
550:  C863 A0 E0              LDY  #$E0
560:  C865 8D 6D C8           STA  CL+1
560:  C868 8C 6E C8           STY  CL+2
570:  C86B A8                 TAY
580:  C86C 99 FF FF CL        STA  $FFFF,y
580:  C86F C8                 INY
580:  C870 D0 FA              BNE  CL
590:  C872 EE 6E C8           INC  CL+2
590:  C875 D0 F5              BNE  CL
600:  C877 A9 01              LDA  #$01
610:                  ;
620:  C879 48        COLOR    PHA                  az aktuális szín tárolása
620:  C87A A9 00              LDA  #0              $C000-$C3FF feltöltése a kiválasztott színnel
620:  C87C A0 C0              LDY  #$C0
630:  C87E 8D 87 C8           STA  CO+1
630:  C881 8C 88 C8           STY  CO+2
640:  C884 A8                 TAY
640:  C885 68                 PLA
650:  C886 99 FF FF CO        STA  $FFFF,Y
650:  C889 C8                 INY
650:  C88A D0 FA              BNE  CO
660:  C88C EE 88 C8           INC  CO+2
660:  C88F AE 88 C8           LDX  CO+2
660:  C892 E0 C4              CPX  #$C4
660:  C894 D0 F0              BNE  CO
670:  C896 60                 RTS                  visszatérés a szubrutinból
680:                  ;
690:  C897 A5 AE     KORD     LDA  X1              INT(X1/8) 8
690:  C899 29 F8              AND  #248            az alsó három bit kiszűrése
690:  C89B 85 58              STA  CIM
700:  C89D A5 B2              LDA  Y1              Y1 koordináta minden nyolcadik sornál
700:  C89F AA                 TAX                  320-szal szorzandó
700:  C8A0 29 07              AND  #7
700:  C8A2 18                 CLC
710:  C8A3 65 58              ADC  CIM             Y1-INT(Y1/8) 8
710:  C8A5 85 58              STA  CIM
720:                  ;
730:  C8A7 8A                 TXA                  INT(Y1/8)
730:  C8A8 4A                 LSR  A
730:  C8A9 4A                 LSR  A
730:  C8AA 4A                 LSR  A
730:  C8AB 0A                 ASL  A               indexelés a táblázat olvasásához
730:  C8AC AA                 TAX
740:  C8AD BD D0 C8           LDA  TABLA,x         INT (Y1/8) 320
740:  C8B0 65 58              ADC  CIM
740:  C8B2 85 58              STA  CIM
750:  C8B4 BD D1 C8           LDA  TABLA+1,x
750:  C8B7 69 E0              ADC  #$E0            a grafikus adatterület kezdőcíme
750:  C8B9 65 AF              ADC  X1+1
750:  C8BB 85 59              STA  CIM+1
760:  C8BD A5 AE              LDA  X1              bitmutató kiszámítása
760:  C8BF 29 07              AND  #7
760:  C8C1 AA                 TAX
770:  C8C2 BD C8 C8           LDA  BTABLA,X        2"(7-(X1 AND 7))
770:  C8C5 85 57              STA  BT
780:  C8C7 60                 RTS                  visszatérés a szubrutinból
790:                  ;                            a képpontok helye egy byte-on belül
```

```
800:  C8C8 80 40 20 BTABLA  .BYTE $80,$40,$20,$10,$08,$04,$02,$01
810:                :
820:  C8D0 00 00    TABLA´  .WORD 0         szorzótábla: n 320 Dn (0...24)
830:  C8D2 40 01            .WORD 320
840:  C8D4 80 02            .WORD 640
850:  C8D6 C0 03            .WORD 960
860:  C8D8 00 05            .WORD 1280
870:  C8DA 40 06            .WORD 1600
880:  C8DC 80 07            .WORD 1920
890:  C8DE C0 08            .WORD 2240
900:  C8E0 00 0A            .WORD 2560
910:  C8E2 40 0B            .WORD 2880
920:  C8E4 80 0C            .WORD 3200
930:  C8E6 C0 0D            .WORD 3520
940:  C8E8 00 0F            .WORD 3840
950:  C8EA 40 10            .WORD 4160
960:  C8EC 80 11            .WORD 4480
970:  C8EE C0 12            .WORD 4800
980:  C8F0 00 14            .WORD 5120
990:  C8F2 40 15            .WORD 5440
1000: C8F4 80 16            .WORD 5760
1010: C8F6 C0 17            .WORD 6080
1020: C8F8 00 19            .WORD 6400
1030: C8FA 40 1A            .WORD 6720
1040: C8FC 80 1B            .WORD 7040
1050: C8FE C0 1C            .WORD 7360
1060: C900 00 1E            .WORD 7680
1070:               ;
1080:               ;
1090: C902 A9 00    SET     LDA  #$00     bekapcsolás jelzése
1100: C904 2C               .BYTE $2C     a következő utasítás kihagyása
1110: C905 A9 80    RESET   LDA  #$80     kikapcsolás jelzése
1120: C907 8D B2 CA         STA  FLAG
1130: C90A 08               PHP           interrupt flag tárolása
1130: C90B A5 01            LDA  1        ROM státusz tárolása a
1130: C90D 48               PHA           verembe
1130: C90E 78               SEI           megszakítások letiltása
1130: C90F A9 35            LDA  #$35
1130: C911 85 01            STA  1        $E000 feletti terület RAM
1140:               ;
1150: C913 20 97 C8         JSR  KORD     a pontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1150: C916 20 1E C9         JSR  PLOT     pont beállítása
1160: C919 68               PLA           tárkiosztás visszaállítása
1160: C91A 85 01            STA  1
1160: C91C 28               PLP           interrupt flag beállítása
1160: C91D 60               RTS           visszatérés a szubrutinból
1170:               ;
1180: C91E A0 00    PLOT    LDY  #0       indexelés nullázása
1190: C920 A5 57            LDA  BT       bitmaszk beolvasása
1190: C922 2C B2 CA         BIT  FLAG     rajzolási mód tesztelése
1190: C925 10 05            BPL  BE       ha a 7. bit alacsony, a képpont bekapcsolása
1200: C927 49 FF            EOR  #$FF     bitmaszk invertálása
1200: C929 31 58            AND  (CIM),Y  pont kikapcsolás
1210: C92B 2C               .BYTE $2C     a következő művelet kihagyása
1220: C92C 11 58    BE      ORA  (CIM),y  pont bekapcsolás
1230: C92E 91 58            STA  (CIM),y  az eredmény tárolása
1240: C930 60               RTS           visszatérés a szubrutinból
1250:               ;
1260: C931 A9 00    LINE    LDA  #0       bekapcsolás jelzése
1270: C933 2C               .BYTE $2C
1280: C934 A9 80    RELINE  LDA  #$80     kikapcsolás jelzése
1290: C936 8D B2 CA         STA  FLAG
1300: C939 08               PHP           interrupt flag tárolása
1300: C93A A5 01            LDA  1        ROM státusz tárolása a
1300: C93C 48               PHA           verembe
1300: C93D 78               SEI           megszakítások letiltása
1300: C93E A9 35            LDA  #$35
1300: C940 85 01            STA  1        $E000 feletti terület RAM
1310: C942 20 76 C9         JSR  DRAW     egyenes rajzolása (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták közé
1320: C945 68               PLA
1320: C946 85 01            STA  1        tárkiosztás visszaállítása
1320: C948 28               PLP           interrupt flag beállítása
1320: C949 60               RTS           visszatérés a szubrutinból
1330:               ;
```

(A következő számban folytatjuk a forráslista közlését!)

Programok felépítése

A C nyelv forrásnyelvi és objekt könyvtárak használatát biztosítja. Az előbbieket a **#include** direktívával illeszthetjük be a program szövegébe, az utóbbiakat pedig a programszerkesztés ("linkelés") során. Az eltérő használatra az alábbi egyszerű példát adjuk:

Hányféleképpen lehet egy 8 fős kosárlabdacsapatból a kezdő ötöst kiválasztani? A választ a következő képlettel tudjuk kiszámítani: 8!/5!/(8-5)!. n! (olvasd: n faktoriális) az első n pozitív egész szám szorzata, pl. 5! = 5*4*3*2*1 = 120. Az alábbi három program a lehetséges programfejlesztési stílusokat mutatja be.

A "FACTOR.C" file tartalma:

```
unsigned int factor(n)
unsigned int n;

{
  if (n = = 1) return(1);
     else return (n * factor(n-1));
}
```

A "TESZT1.C" file tartalma:

```
/* (C-128 esetén: */)
#include "h:stdio.h"
/* C-64 esetén a következő sort kell használni:
  #include "stdio.c"
*/

unsigned int factor(n)
unsigned int n;

{
  if (n = = 1) return(1);
     else return (n * factor(n-1));
}

main()

{
  unsigned int eredmeny;
  char read varok;

  eredmeny = factor(8) / factor(5) / factor(3);
  printf("\n Eredmeny = %4u",eredmeny);
  scanf("%1c",&read varok);
}
```

A "TESZT2.C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
#include "h:factor.h"
/* C-64 esetén a következő sorokat kell használni:
  #include "stdio.c"
  #include "factor.h"
*/

main()

{
  unsigned int eredmeny;
  char read varok;

  eredmeny = factor(8) / factor(5) / factor(3);
  printf("\n Eredmeny = %4u",eredmeny);
  scanf("%1c",&read varok);
}
```

A "TESZT3.C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
/* C-64 esetén a következő sort kell használni:
  #include "stdio.c"
*/
```

```
extern unsigned int factor();

main()

{
  unsigned int eredmeny;
  char read varok;

  eredmeny = factor(8) / factor(5) / factor(3);
  printf("\n Eredmeny = %4u",eredmeny);
  scanf("%1c",&read varok);
}
```

Az első esetben – leszámítva a standard könyvtári rutinokat – a program valamennyi elemét egyetlen file-ban helyeztük el. Ennek neve "TESZT1.C".

A második esetben a **FACTOR** nevű függvényt egy külön "**FACTOR.H**" nevű file-ban helyeztük el. Ez a programban igazi módosítást **nem eredményez**, mert a fordításkor a **#include** direktíva hatására automatikusan beolvasódik és lefordítódik. Ezért ez csak kényelmesebb és áttekinthetőbb programot eredményez. Ezenfelül a "**FACTOR.H**" file-t más programokba is beilleszthetjük a megfelelő **#include** direktíva segítségével.

A harmadik program a **FACTOR** függvényt **EXTERN**-ként definiálja. Ez azt jelenti, hogy a függvényt tartalmazó file-t külön le kell fordítani és a szerkesztési fázisban kell a főprogramhoz hozzászerkeszteni. Milyen előnyei vannak ez utóbbi eljárásnak?

- Az első előny, hogy rendkívül áttekinthető és kényelmes, lehetővé teszi a programok önálló megírását és fordítását.
- A második előny, ha a faktoriális kiszámítására vonatkozó programrészt javítjuk, pl. a "**FACTORNEW.H**" file-ban láthatóra, akkor nem kell az eredeti programot újrafordítani, csak újraszerkeszteni. Ez lényegesen rövidebb. Nem kell módosítanunk a program eredeti szövegét – tehát így azt még véletlenül sem ronthatjuk el.
- Végül van egy harmadik szempont is, amelyik már tartalmi. A Commodore C megvalósítása az összeszerkesztendő program modulokat (**object file**) könyvtáraknak tekinti, és csak azokat a függvényeket szerkeszti bele, amelyekre feltétlenül szükség van. Így maga a felhasználó írhat új programkönyvtárakat.

Még egyszer elismételnénk, hogy hogyan lehet a fenti programokat lefuttatni a **C-System** használatával. Az egyszerűbb az, ha C-128-as gépünk van. A rendszer elindítása után kiadjuk a "**CE H:TESZT1.C**" parancsot, és megírjuk a **TESZT1.C** file-t. Ezután a maradék három file-t is megírjuk. Ekkor a programjaink a H: jelű RAM disken lesznek. Ha tehát szükség lesz rájuk a későbbiekben, akkor mentsük el őket az A: jelű lemezegységre is. A **TESZT1** és **TESZT2** programokkal egyszerű a dolgunk: adjuk ki az **A:C1 H:TESZT1** (vagy **TESZT2**) parancsot. Ennek hatására a program lefordítódik és hozzászerkesztődnek a standard könyvtári rutinok. A **TESZT3** program előtt le kell fordítanunk a **FACTOR.H** programot. Ezt a **CC H:FACTOR.H** parancs kiadásával tehetjük meg. Ha nem változtatjuk meg a gép által kínált neveket, akkor a modul neve **FACTOR.O** lesz. Most már lehetőségünk van a **TESZT3.C** program egy menetben történő lefordítására is. Adjuk ki a

A:C1 H:TESZT3 H:FACTOR.O

parancsot. A rendszer lefordítja a **TESZT3.C** programot, majd hozzászerkeszti a standard modult és a **FACTOR.O** object modult is! A program a **H:TESZT1**, **H:TESZT2**, illetve a **H:TESZT3** parancsokkal indíthatóak el. Az eredmény 56.

Commodore 64 esetén nincs lehetőség egymenetes fordításra és szerkesztésre. Ezért a következőképpen járjunk el:

- Indítsuk el a C rendszert, a menüből válasszuk ki a C-szerkesztőt, és írjuk meg valamennyi programot.
- Ezután jöhet a fordítás. Tekintettel arra, hogy a fordító sokáig töltődik, célszerű mind a 4 file-t egyszerre lefordítani.
- Egy-egy file fordítása után az <r> billentyű megnyomásával indíthatjuk újra a fordítót. A fordítónak nekünk kell megmondanunk, hogy mi legyen a neve a lefordított modulnak. Szokás a file nevét és a ".L" kiterjesztést használni. A "**TESZT1.C**" file object modulja tehát "**TESZT1.L**" lesz.
- A fordítás után következik a szerkesztés. Indítsuk el a menüből a szerkesztőt. Az első sorban megjelenik a "**STDIO.L**" file név. Ez tartalmazza a könyvtári rutinokat. Ezt valamennyi file-hoz hozzá kell fordítani. Ezután írjuk be a lefordított modul nevét: **TESZT1**, és már csak egy üres sort kell bevinnünk. A program neve legyen kiterjesztés nélküli **TESZT1**, **TESZT2** vagy **TESZT3**. A szerkesztési opciók közül válasszuk a **LOADER** opciót. A **TESZT3.C** program esetén a '**link file**'-ok közt a **FACTOR.L** modult is meg kell adnunk! A programok a főmenüből a '**user file**' menüpont kiválasztásával indíthatóak el, a rendszer kéri a futtatandó file nevét. Írjuk be a megfelelőt. Válaszként 56-ot kapunk.

Flash Gordon part III. C64

A sérthetetlenséghez először is egy RESET, majd POKE 37576,173, végül pedig a SYS 12271 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Yogi Bear C64

A sérthetetlenséghez először is egy RESET, majd POKE 6478,0, végül pedig a SYS 2064 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Trantor C64

A sérthetetlenséget mindenekelőtt egy RESET-tel érhetjük el, majd POKE 6571,252, végül pedig a SYS 6454 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

CoVboy Posta

Hát elkövetkezett az új év is — és a jó öreg CoVboy még mindig nem rúgodott ki! Tovább válaszol a levélkékre és továbbra is fenntartja a CoV utolsó két oldalát. Tovább folyik a versengés a kitüntető "**Megalevél**" cím birtoklásáért, amely most megosztva került odaítélésre: az egyik nyertes (a KIS GETTO) már szerepelt (a CoV 3. számát díszítettük egy nagyszabású munkájával) — a másik győztes... hát izé... ooooo... most mit mondjak erre?!

Csókolom kovboj.
Sóltész György vagyok és 14 éves.
Egy pluszнégygyesem van. gepikódban szoktam programozni, de nem tudom hogy mi az a heksidecimális érték.
Ha megkérhetném leírnák a követkerő számban!!! Írtam már programot de nem tudom elindítani. Előreis köszönöm. Jó ez az újság, csak kicsit ritkán jelenik meg.
Üdvözlettel: Soltész Gögy
Tsókolom Covboly.
U.I.: A dzsojsztikról írhatnának egy-két szavat! de címemet az anyám írta le!!

CoVboy: Ez most vicc?! Annak kissé debil. Ha komolyan gondoltad, akkor megállapítom, hogy az általános iskolai oktatás a teljes csődben van: hogy egy 14 éves fiatalember ilyen helyesírással írjon...! Na mindegy, én válaszolok (azon ne múljék!): a "hekszidecimális érték" egy nagyon érdekes dolog, olyasmi, mint az uborkakonzerv, csak nem visel kalapot. Az általad is említett "gepikódb-an" szokták használni a "plusznégyes" billegő sarkának alátámasztására. Gratulálok a programodhoz, amit nem tudsz elindítani — ha elküldöd, leközöljük a Programozástechnika-részben, hogy mindenki bölcs legyen tőle. Én is "tsókollak" téged. U.i.: a "dzsojsztikról" feltétlenül írunk majd néhány "szavat". A címedet viszont levágtam a levélről, mert nem fizettél reklámdíjat.

KKG, azaz Kedves Kis Getto (Tádé és még vagy 40 alias)! Bocs' a sok *-ért a leveledben, de egy kicsit megcenzúráztalak. A posta által elsüllyesztett válaszlevelemről már olvashattál. Fogalmam sincs, hogy milyen lehet "feküdni övsömörrel" (én 5 sörömmel szoktam) — mindenesetre mielőbbi jobbulást kívánok. A postásunk épp ellenkezőleg. A CoV 2.-t elküldtem. Ja, és még valami: Drága maestro, ugye nem haragszik, ha a leveléhez mellékelt grandiózus freskót lefénymásoltam és bekicsinyíttettem? (Az eredetit 5 Ft-ért mutogatom az erre járóknak). Csak így fért be ide... Ha esetleg mégis megharagudna csekélységemre, akkor vad sikoltással fogom magam bevetni egy forró vízzel teli üstbe — aztán magamra csukom a fedőt... Ez egyébként az első ilyen magyar szabvány: CoVboyler.



A második Megalevélhez néhány előzmény: a Kis Gettonak már ez a harmadik levele, amellyel elűzi a gond felhőjét orcámról. Már az elsővel is belopta magát a szívembe — azóta nem mond le arról a megrögzött szokásáról, hogy a borítékon szöveg + grafika kompozíciókkal adjon instrukciókat a postásoknak a levélkézbesítés módjáról, illetve keresetlen szavakkal méltassa gyorsaságukat. Ez engem kiválóan szórakoztat — a postásunkat meg a guta kerülgeti tőle. Egyébként már előző két levele is nyugodtan megkaphatta volna a "Mega" minősítést. Az előző levelére írt válaszom sajnos postai szabotázs áldozatául esett, ugyanis derék barátom nem kapta meg a multibölcsességektől hemzsegő sorokat. Így mostani alkotásában kissé hideg hangon szólított meg. Az oldalt viszont addig szerkesztgettem, hogy a válasz a képe fölé került...Mindegy.

Tisztelt uram! (CoVboy)

Talán a tehéntrágyát próbálod lerobbantani a BENETTON csizmádról, hogy nem válaszolsz a KIS GETTO levelére, mindegy folytatom a baromságoskodást no meg a lettert... (Kifogy ez a rohadt KGST filctoll PEVDI COLOR — PEVDI Fuck off!) Sajnos nem kaptam meg a CoV 2. számot most elvagyokkámpicsorodva... Kb. 50 újságárust fárasztottam le, mindegyik unottan a pofámba vágta — nincs. Hát pont én a gödi H.M.CS. (Helyi Menő Csávó) nem kap a COMMODORE NEWS-ból. Már csak az vigasztal, hogy láttam a haveromnál, egy 5 percre átlapoztam — tetszett. Főleg a BATMAN leírás ugyanis már órákat szenvedtem vele — de csak a pingvin van meg. Mostmár BATMAN szakértő vagyok. BETMEEN!!! Jólírtam? (**Náccerű — CoVboy**). Ez a cseh file is ****akodik és milyen büdös... Láttam a levelezési rovatot. Egy pár gyereket igencsak elküldtél a bús ...ba. Örömmel tapasztaltam, hogy nem csak én fárasztom a CoV. bandát. Pl. "rengeteg ötletünk van..." levél írója nem tudom mit gondol rólatok AÉH csávókkal van dolga (Analfabéták És Hülyék). Hiszen a CoV. csapatot (ha életet öntenének a 0.75-be) talán NOBEL-díjra is felterjesztenék (**a pénzt majd felveszem én, az okirat meg a dicsőség az 1.75-é — CoVboy**). "TOOLZOO BOY". Próbálkoztam az ELITE-tal, de nem ment semmi (akkor én is 0.75 voltam) még a leírás alapján sem.

Egyébként övsömörrel fekszem otthon, most kellemes olvasmány lenne a CoV, de a sors kegyetlen... Commodore Világot akarok! Commodore Világot akarok! Commodore Vilá... ez nem jó, inkább megrendelem (**jó ötlet — CoVboy**). Tehát szeretném megrendelni tőletek. Lassan pilledek 10 óra van este abbafejezem. A levél azért lett ilyen szörnyű, mert bosszant ez a *** DANUBIUS rádió. Ezek nem tudnak egy normális Funky zenét leadni, ****FEJEK! Nem baj, hallgatom a Music Magic-et a Commodoron.

HELLO: TÁDÉ (Kis Getto)

Megint a TIR NA NOG

Tisztelt COV(+boy)!

(Pfúj! Nem zárójellel írom a nevemet, hanem így: – CoVboy)

Nagyon örülök, hogy már a Commodore-tábornak is van "normális" újsága. Jó ötlet a levelezési rovat, egy oldalt igazán megér (**Már eddig is kettő, de azért még próbálok terjeszkedni – CoVboy**). Sok érdekes és érdektelen kérést lehet olvasni (**ha látnád a többit! – CoVboy**). Volt egy olyan kérés, hogy közöljék az SpV-ben megjelent leírásokat. A CoV erre nemmel felelt, de hogy egy okkal több legyen: én veszem az SpV-t is, bár C-64 tulajdonos vagyok (**Nagyszerű ötlet, ez derék! – nem CoVboy, hanem 1.75**). Az ismétléssel a CoV nem lenne más, mint az SpV ismétlése + programozástechnika. Ha már az ismétléseknél tartunk: az 1001/3 LSI-kiadványban leközölték a TIR NA NOG leírását, ami nem volt észszerű részükről, mert a C-64-verzió nem egyezik meg szóról szóra a Spectrum-verzióval (pl. irányítás). A TIR NA NOG-gal kapcsolatban annyit kérdeznék, hogy miért fagy le akkor, ha az SpV-ben ismertetett módon "átverem" a virágot?

KIS JÁNOS, BUDAPEST

CoVboy: Légy erős, a TIR NA NOG C-64-en tökéletesen megegyezik a Spectrumossal, mivelhogy arról konvertálták át (a GARGOYLE egyébként nem készített C-64 változatot sem ebből, sem a többi játékából). Egyébként az irányítás is tök ugyanaz. A virággal kapcsolatos problémáidra nem tudok választ adni: ha mi nem így vertük volna át, mert nekünk is kifagyott volna, akkor nem ezt írtuk volna le. Egyébként ott sincs bibi, hogy ez a trükk az SpV-leírásban szerepel – a játékot először ugyanis C-64-en játszottuk végig, és csak azután Spectrumon (a képek nyomtatásához). A leveledben említett további dolgokkal kapcsolatban nem tudok segíteni: az LSI és a Kazettaküldő Szolgálat csak hirdetési lehetőséget kapott a CoV-ban – viselt dolgaikkal kapcsolatban nem vállaljuk a felelősséget...

Egy adventure rajongó

Tisztelt 1.75 + Szakállas + CoVboy!

Szeretném megtudni, hogy létezik-e C-64-re kalandjáték (szöveges) szerkesztő program? Ha van, hol tudnám beszerezni? Fizetnék is érte! Más. Szerintem a CoV-ot havonta is megjelentethetnék. A BOSSZÚ c. program leírását nem közlik majd?

SCHICH ÁDÁM, BUDAPEST

CoVboy: 64-re – részemről – két kalandjátékszerkesztő ismert: a GAC (GRAPHIC ADVENTURE CREATOR) az Incentive-től és az ADVENTURE BUILDING SYSTEM az Alpha Omega-tól. Ezeket ismerem, 87-es stuffok – bár lehet, hogy ezeknél már van újabb. Hol szerezheted meg, akár pénzért is? Beszerzési célokra a C-64-klubokat ajánlom: mivel pesti vagy biztos ismersz egynéhányat – valamelyikben biztos megtalálod elfekvőben az egyiket. Mire ezt a választ kézhez kapod, a havi megjelenéssel kapcsolatos kérdésed tárgytalanná vált: már havonta jelenünk meg. A BOSSZÚ-val kapcsolatban: jelentkezett a szerzője, Rátkai István és felajánlotta a leírást. Mi csak a hozzájárulását kértük a közléshez, mert a leírás már megvan. Mihelyt megjött a közléssel kapcsolatos pozitív válasza, lesz BOSSZÚ a CoV-ban. Véres... (Lapzárta előtt megjött a válasz!)

Pannonhalmi történet

Kedves C= Világ!

Rendszeres olvasója vagyok lapjuknak, és az összes eddig megjelent szám megvan (1, azaz egy db), és már félretettem a következő számra a pénzt (**Hm, nem túl sűrű feltétek az újságterjesztés – CoVboy**). Pannonhalmán, a Bencés Gimnáziumban tanulok, és ott rendszeresen nyúzom az iskola számítógépeit (2 C-64, sok VIDEOTON TV-Computer). A számítógépek használatát engedélyhez kötik, amit az év elején bárki megkaphat, viszont akitől ezt elvette hőnszeretett igazgatónk, az nem biztos, hogy abban a tanévben géphez ülhet (legalábbis nem jó, ha elkapják ezért. Tanulságképpen leírom ide az engedélyt, amelynek néhány pontja valóban hasznosnak tekinthető. Íme:

Engedély _______ részére, az iskolai számítógépek használatára. Visszavonásig érvényes. Ezt az engedélyt a számítógép szobában mindig magadnál kell tartanod.

Mindig felkészülten ülj a gép mellé, határozott szándékkal!

Naplódba mindig előre írjad be, hogy mivel kívánsz foglalkozni!

Érkezésedkor a gép füzetébe jegyezd be érkezésed idejét és a dátum után a nevedet!

Mindig legyen veled egy csomag írólap!

Egy géppel egyszerre csak egy ember dolgozhat, úgy, hogy másokat ne zavarjon!

A gépek a számítástechnika tanulását szolgálják. Ezért tilos minden más tevékenység. Szigorúan tilos játékprogramok futtatása. Ételt, italt tilos bevinni.

ANONYMUS, PANNONHALMA

CoVboy: Hát ez igazán nagyszerű – ehhez az engedélyhez hasonlót manapság már csak a Román Párt szócsövében, az "Előre" c. sajtóorgánumban lehet olvasni:"Hölgyeim és uraim! Még a betiltás is be van tiltva, a tilos is tilos!" (Bár némi humánum lehet abban, ha valakit elriasztanak egy TV-Computer-től...). Persze a baj úgy tűnik nem olyan nagy, mert küldtél néhány TRANTOR-kódot is, amit megköszönünk. A nevedet természetesen nem írtam le, nehogy valamelyik "hőnszeretett" bácsi retorzióval éljen...

Más tollával ékeskedve

Tisztelt Szerkesztőség!

A "Commodore Világ" lelkes olvasólya (**Jajj! – CoVboy**) vagyok. Az újságban olvastam, hogy szívesen fogadnak közölhető anyagot is. Ezért küldöm a "Maniac Mansion" c. játék részletes ismertetőjét C-64-re. Remélem sok hasznát veszik társaim, hisz nem is régi játék játék 1987 októberében jelent meg.

UDVARHELYI GÁBOR, SZEGED

CoVboy: valóban szívesen fogadunk közölhető anyagot is, de NEM azt, ami már máshol megjelent. Társaid már tényleg sok hasznát vehették, mert amit küldtél, az az 1001/4 című LSI-stuff melléklete. Két hét múlva jött az újabb leveled:

T. Szerkesztőség!

Érdeklődni szeretnék olyan programok után, melynek segítségével Spectrum programot lehet átírni C-64-re (**Átírhatod te magad, mert ilyen program nincs. Van viszont Spectrum-emulátor, amellyel a Spectrum BASIC-programok 50-60%-a futtatható C-64-en – CoVboy**). Amiga gépről is szeretnénk ilyen programot (**Igen nagy marhaságot kérsz! – CoVboy**). Az általam küldött "Maniac Mansion" című program leírást még nem fedeztem fel a CoV hasábjain (**Egyrészt azért, mert csak 2 hete küldted és a CoV nem napilap, másrészt meg nem akarjuk, hogy az LSI egy szép sajtópert akasszon a nyakunkba – CoVboy**). Szerintem a kazettaküldő szolgálat keretében meg kellene adni, hogy hány fordulat hosszúak és az árukat egyenként (**...valamint mindegyikhez mellékelni egy teljes leírást, térképet, örökéletpoke-ot, stb., nem?! – CoVboy**). Ugyanakkor a kazetták fordulatkapacitásukat és ez szerint lehetne választani a programokat (**Mi van??? – CoVboy**). Így mindenki saját kasszája alapján rendelgetné a programokat, nem pedig egységára szerint. Ezt lemezre is megoldható lenne és a programok így áruk szerint is lehetne kategorizálni.

U.i.:Kettő programot szeretnénk megszerezni az egyik JOAN OF ARC a másik CHAOS. De sajnos nem C-64-re íródtak hová írhatunk progmok beszerzése ügyében C-64-re.

CoVboy: második leveled roppant szórakoztató volt – egy külön adventure volt kibogarászni a magyar nyelv által ismeretlen nyelvi fordulataidból, hogy mit is akarsz tulajdonképpen. Nem teljesen sikerült. A kazettaküldő szolgálattal kapcsolatban (egyébként a CoV-nak semmi köze nincs hozzájuk, csak hirdetési lehetőséget kaptak!): 1. az ár szerint nem lehet kategorizálni a programokat, ugyanis te nem a programokért fizetsz, hanem a kazetta áráért, az extra postai díjért (+ÁFA) és azért a munkáért, hogy felveszik, elküldik neked, stb; 2. Ez nem kívánságműsor, hanem egy lehetőség azoknak, akiknek a környékén nincsen C-64-klub. Tudod mi lenne a kazettásoknál, ha ilyen feltételekkel lehetne rendelni?! Bolondokháza! Az utóiratodban felvetett kérdés is nagyon elmés: nem C-64-re íródtak, honnan lehet beszerezni C-64-re. Háááát... nem is tudom. Mindenesetre írjál a FIDESZ-nek, az MDF-nek, Leninnek, Sztálinnak, George Bush-nak, az angol királynőnek, Garfieldnek, Donald kacsának és E.T.-nek – valamelyik csak átírja neked... Csekélységemet sajnos nem ajánlhatom, mert én egy kicsit képzetlennek tartom magam ehhez.

Segítő kéz

Kedves CoVboy!

Olvastam a levelezési rovatodat (**azt hiszem Bíró Ádám, sárospataki olvasónk CoV 2.-ben lévő levelére gondolsz – CoVboy**), s néhány POKE-val szeretnélek kisegíteni:

MIKIE: POKE 7052,0 (örökélet), POKE 7011,96 (sérthetetlenség) SYS 2064.

GREEN BERET: Jobb minőségű programoknál itt megkérdezi, hogy kell-e örökélet (**nem a "jobb minőségű", hanem az egyik feltört verzió! – CoVboy**)

DRUID: Nem tudom az örökéletét, viszont: RESET majd POKE 35097,0 (végtelen energia), POKE 35122,0 (végtelen lövedék)

EAGLES NEST: NA MINDENT ÉN SEM TUDHATOK.

PETRÁNYI GÁBOR, BUDAÖRS

CoVboy: Köszi a nevében is. Bíztam benned és nem néztem meg, hogy működnek-e. Mivel nem írtál pontos címet a kérdéseidre itt válaszolok: a LAST NINJA 2-t nem fogjuk leközölni még egyszer (már egyszer lement az SpV. 17-ben a C-64-es verzió is). A régebbi kollekciók ügyében: majd szólok a kazettásoknak, hogy egyszer gyűjtsék össze és közöljék le az összeset.

Kritika (alap nélkül...)

Tisztelt CoVboy!

Nevét ötletesnek találom, a humora is jó, de talán túlzás úgy leégetni a jóhiszemű olvasókat! Lapjuk egyébként tetszik, bár a 2. számban kissé lejjebb vitték a színvonalat. Több játék ismertetése kellene és ne olyan hosszan!

Továbbá hogy kell írni a Zak nevét. Hát az tuti, hogy nem így: Zak McKraken. Jó, jó maguk is emberek. Biztosan többet tudnak nálam, de Schmelzer Balázst úgy leégeti...

Itt következik tulajdonképpeni kérésem: keresem a BARD'S TALE I-II-III. és BARD'S TALE jellegű játékokat. Bár tudom, hogy egyedi igényeket nem tudnak kielégíteni én mégis bátorkodom segítségüket kérni.

Ezzel zárom soraimat... Good byte!

GYULAI JÓZSEF, SÁROSPATAK

CoVboy: 1. az első levelezési rovatban megírtam, hogy nyelvem egy kissé csípős, de azért sértődés ne essék. Ha Balázs azt a dolgot sértésnek vette volna, és nem a humoros oldaláról szemléli, akkor vette volna a tollat és megírja, hogy bunkó vagyok. Mivel ezidáig ilyen nem történt, úgy vélem, hogy nem gorombaságnak vette a választ – tehát SEMMI SZÜKSÉGE SINCSEN a te fogadatlan prókátorságodra... (Egyébként ha a Balázs olvasná ezt, akkor ifj.Fekete László, budapesti olvasónk üzeni neki, hogy az Amiga DOS 1.3 utasításai a Mikrovilág szept. 27-től megjelent számaiban megtalálhatóak).

2. A 2. szám színvonalának a megítélése részedről kissé szubjektív: "több játékleírás kéne és ne olyan hosszan" – a CoV, mint a neve is mutatja, nem C-64-játék-magazin, hanem egy havonta megjelenő átfogó kép (vagy legalábbis azt szeretnénk, ha átfogó lenne) a Commodore-gépek világáról. A játékleírások azért hosszúak, mert nemcsak az alaposságra, hanem az olvasmányosságra is törekszünk! Egyébként is – amit példának felhoztál (NEWZEALAND STORY, INDY 3.), nem "játékleírás", hanem játékismertető.

3. A Zak nevét tényleg nem úgy kell írni, ahogy te írtad. Egyébként vettem a bátorságot és végignéztem a CoV eddigi számait: MINDENÜTT úgy van írva, hogy Zak McKracken. Ha szerinted ez sem helyes, akkor kutatásaid eredményét leszel szíves tudatni a Lucasfilm Ltd-vel – ugyanis ők is így írják. Megjegyzem, nem fair dolog egy ilyen betűhibával előállni (különösen, ha az nem is létezik): egy CoV-ban ugyanis 200-250 ezer karakter található, míg egy levélben kb. ezer. Nem tudom, érzékeled-e az arányokat?! (Figyelembe véve azt is, hogy a leveledben is 5 db (megszámoltam!) betűhiba található.)

4. Természetesen szívesen segítek kérésekben, kérdésekben (esetleg egyéniekben is), de nem írtad meg, hogy ez a segítség a BARD'S TALE-szerű játékoknál miben álljon: írjam meg milyen D&D-játékok jelentek meg idáig? válogassam ki a kazettaküldő szolgálat stuffjaiból, hogy melyek ezek? esetleg küldjem el, ami megvan? vagy mi a csoda?! Egyébként az elköszönésed szellemes...

Még egy kis BATMAN

Tisztelt Szerkesztőség!

Amikor a kezembe került a CoV 1. száma, megállapítottam róla, hogy isteni újság (**Óóóóóh! – CoVboy**). Covboy említette a 2. számban, hogy ez egy magánkiadás – ahhoz képest túl jó, hogy azt higgyem róla, hogy nem LSI kiadás (**Ezzel mit akarsz mondani?! – CoVboy**). Nekem C-64-em van, és örülök, hogy a legtöbb leírást erre a gépre közlik. Ennek ellenére sajnálom azokat, akik Plus 4-essel vagy C16-ossal, esetleg C128-assal rendelkeznek, ugyanis ezekre a gépekre közlik a legkevesebb ismertetőt. Szeretném felhívni a T. 1.75 figyelmét, hogy nemcsak C-64-esek és Amigák léteznek! Más. Olvastam a 2. kötetben, hogy a Batman című program IKARI (TRI-DOS) változata a játékautomatánál kifagy, ha nyerünk. Én megrendeltem a C151-es kollekciót – és ijedten tapasztaltam, hogy a BATMAN II/B azonos azzal a játékkal, amit a leírásban elemeztek és veszélyesnek tartották mr. TRI-DOS "cracked game"-ét. Ugyanis pont azt a verziót küldték el, amit IKARI TRI-DOS tört fel! (**Talán azért van ez így, mert a kazettások tőlünk vették fel a BATMAN-eket... – CoVboy**) Ezzel azt szeretném kifejezésre juttatni, hogy ha egyszer egy játékot "veszélyesnek" ítélnek, akkor lehetőleg ne azt küldjék el a "Batman-re szomjazó közönségnek" (idézet a 2. számból). Azonkívül szeretném, ha pontosabban elemeznék a játékprogramokat. A JOKER-nél amint elértem a FAPAPUCS-ot, rögtön rájöttem, mire szolgál: lassítja sír Denevérembert! Ahogy keringtem JOKER cirkuszában, egyszer csak észrevettem, hogy nem találom a térképen azt a helyet, ahol vagyok. Új tárgy akadt a Bőregér keze közé: egy elefánt, melynek ugyanaz a szerepe, mint a kézigránátnak és a tőrnek: egy darabig denevérformák villóznak a parancsmenü felett, és nem történik semmi (**Hát ez az! Mit írtunk volna róluk, ha "nem történik semmi" – CoVboy**). Egy szó mint száz: jobban is ellenőrizhették volna a leírást!

Ha e levelet megjelentetnék az újságban, kérem, írják ki a címemet is (**azon ne múljék... – CoVboy**), erre várom olvasótársaim kritikáit:

KARÁCSONYI SÁNDOR, Budapest, Mérnök u. 37/b 1119

CoVboy: Te vagy mazochista vagy, vagy pedig Assisi Szent Ferenc leszármazottja: 64-esed van és mégis azt kéred, hogy gondoljunk a más gépek tulajdonosaira is?! Gratulálok. Önzetlenségedet díjazom – ritkaságszámba megy ilyen kérés. Megjegyzem, a tartalmat aszerint állítottuk össze, hogy hány gép van az országban az egyes típusokból, azaz milyen megoszlású olvasótáborra számíthatunk. Ez alól – valóban – kivétel az Amiga: ezt viszont szeretnénk minél jobban bevezetni a köztudatba, mert ha valaki egy Amigát lát működni, az biztos, hogy azonnal beleszeret! A C128-ra hivatkozni nem volt okos dolog: van 64-es üzemmódja is (tehát minden C-64 leírás jó hozzá!), valamint nem készülnek direkt 128-as játékok rá. Majdnem ugyanez a helyzet PLUS4/C-16 páros esetében is: egy csomó átfedés van. BATMAN-nel kapcsolatban: ha már idéztél nekem a 2. számból, akkor idézhettél volna magadnak is a nyerőautomatával kapcsolatban: "A feladat enélkül is teljesíthető". A további tárgyakkal kapcsolatos grandiózus felfedezéseidhez gratulálok – semmi közük a sikeres teljesítéshez és +%-ot sem kap a játékos a használatukért. Azt kérted, hogy közöljem a címedet: ez megtörtént – bár nem tudom, hogy milyen "kritikákra" számítasz. Mindegy, tőlem azért kapsz egyet: a leveledet olvasva arra következtetek, hogy – időrendben! – a következők történtek veled. Megvetted a Cov 2. számát és láttad benne a BATMAN-leírást; mivel nem volt meg, megrendelted a C151-es kollekciót a kazettásoktól, akik a CoV-ban hirdetnek; nekiálltál játszani vele a CoV-ban megjelent leírás és a térkép alapján; végigjátszottad; most pedig levelet írsz, amelyben letolsz bennünket ("Jobban is ellenőrizhették volna a leírást!"), mert találtál pár tárgyat, amelyekről azt írtuk, hogy nem tudjuk mit csinálnak (merthogy nem csinálnak semmit és semmi közük a sikeres teljesítéshez!) és a C151-en a TRI-DOS-verzió van, amellyel kapcsolatban a CoV megírta, hogy nem kell játszani a nyerőgéppel! Nem az a célja egy leírásnak, hogy annak alapján végig lehessen játszani egy játékot?! Nem a CoV-ban megjelent leírás és térkép alapján játszottad végig?! Ha igen, akkor mondd ki magadnak te a kritikát...

Üzleti ajánlat

Tisztelt CoVboy!

Örömmel vettem kézbe a CoV 1. számát. Igaz nem vagyok már tini (32 éves vagyok), de ha gép közelébe kerülök én is szívesen játszom. Tulajdon képpen azért ragadtam tollat (ill. írógépet), mert az újság "Bejelentkezés" rovatában olvastam olyan dolgokról, hogy ezt és ezt nem tudjuk teljesíteni létszámhiány miatt. Önök azt írták az újságban, hogy olyat ne kérjenek, mint küldjék el az ilyen és ilyen térképet vagy leírást. Én ebben tudnék segíteni azzal, hogy ezeket le tudnám másolni és elküldeni. Igaz ehhez az Önök segítsége kell, mert nekem ilyenek nincsenek. Ha Önöknek tetszik az ötlet, akkor a megbeszélés érdekében, akár be is mehetnék Önökhöz, és az anyagi dolgokat is megbeszélhetnénk. Addig is jó munkát és sok sikert kívánok:

ISTVÁN ZOLTÁN, DUNAHARASZTI

CoVboy: A felajánlott segítséget köszönjük – de nem tudunk mit kezdeni vele. Nem azért írtuk azt, hogy ne kérjenek tőlünk ilyen meg olyan leírásokat meg térképeket, mert nekünk jól esik, hogy mi ülünk rajtuk, hanem azért, mert NEKÜNK SINCSENEK! Ami van, az úgyis megjelenik előbb-utóbb a CoV-ban. Egyébként nem értem, hogy miféle "anyagi dolgokról" van szó.

+2 válasz

BARANYAI ATTILA, EGER

CoVboy: A következő számban lesz FOOTBALLER OF THE YEAR azután pedig A-07 (legalábbis így tervezzük). A MERCENARY 2-vel még nem vergődtünk zöld ágra. Kösz a dicséretet – igyekszünk...

HAINTZ ISTVÁN, BUDAPEST

CoVboy: a térképlapos kérdésre a választ megtalálhatod a CoV 3. levelezésében. USAGI-val kapcsolatban: van igazság abban, amit írsz, de csak az egyik feltört verziónál – és ha másik van meg, vagy a gyári?! A fényújságot nem közöljük még egyszer – ha elég képzett vagy, te is átírhatod. AIRBORNE RANGER-t köszi, de nem kérjük – így is anyagtorlódás van. A GREAT ESCAPE létezik C-64-en, a Kazettaküldő Szolgálatnál a C126-on van.

Viszlát a jövő hónapban!

MESE A ?LOAD ERROR-ról

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy királyfi, aki minden idejét az apja kastélya melletti elvarázsolt erdőben töltötte. Egy szép napon az erdőben kóborolván különös dolog akadt az útjába: egy nagy, színes doboz. Egyedül nem merte kinyitni (ki tudhatja miféle elátkozott lélek lakozik benne?), hóna alá csapta tehát és hanyatt-homlok rohant haza vele a palotába. Itt hangos kiáltással kurjongatta össze az udvari népeket, hogy jöjjenek tüstént, mert ő, ifj. Király, a rettenthetetlen és legyőzhetetlen harcos megtalálta a Szent Grált. Erre már előkerültek az udvari mágusok is, akik ugyan abban megegyeztek, hogy ez nem a Szent Grál, de abban már nem jutottak dűlőre, hogy micsoda is valójában. Óvatosan kibontották tehát a dobozt, s amikor az kinyílt, áhítatos csend telepedett az összegyűlt sokaságra. Elsőként egy nagyobb doboz került elő, oldalán ismeretlen erejű varázsszavakkal: **C64 PERSONAL COMPUTER**, majd egy kisebb doboz, amelyen ugyancsak – számukra ismeretlen – hieroglifákat láttak: **DATASETTE**. Össze is ült rögtön a Bölcsek Tanácsa, akik hónapokig törték a fejüket, mik lehetnek azok a furcsa dolgok, amelyek a dobozból előkerültek. Eredményre azonban nem jutottak. Megkeresték hát némi útbaigazításért a rút boszorkányt, aki egy rozoga viskóban lakott az erdő szélén és jövendöléseiről volt híres. Az idős hölgy megdörzsölte kristálygömbjét és feltörő füstöt kevergetve egyre tisztábban látta a megoldást a Nagy Kérdésre... "Semmi az egész, kisapáim" – szóllott fennkölt hangulatban a Bölcsekhez – "Fel kell találni az elektromosságot, a televíziót és még sok más mindent, hogy szóra bírhassátok ezt az ismeretlen valamit!". A Bölcsek hallgattak a jósnőre és hazamentek házaikba, ahol varázslatokat kezdtek üstjeikben kotyvasztani. 50 évi keserves kotyvasztással végre feltalálták az elektromosságot és a televíziót (sőt, a sok minden mást is). A bölcsek bölcse, a Megabölcs minden zsinórt a helyére dugott és eljött a Nagy Pillanat: bekapcsolták azt az ismeretlen valamit. Arra hamar rájöttek, hogy a televíziót a 36-os csatornára kell hangolni, ám amikor a bejelentkező képernyőt meglátták, tanácstalanul összenéztek. Az eltelt 50 év alatt gondosan áttanulmányozták a különleges valami mellett talált kis füzetet is (véletlenül egész jól beszéltek angolul), amelyből arra a következtetésre jutottak, hogy ebbe a DATASETTE nevű dologba, valami "kazettá"-nak nevezett varázslatot kell betenni, amelyről még egy ennél is hatalmasabb varázslatot, egy ún. "program"-ot tudnak tölteni a nagyobb ládába. A kis füzetből tudták meg azt is, hogy létezik valami FLOPPY DRIVE nevű varázslat is, de ennek megismerése már meghaladta képességeiket – így tehát maradtak a DATASETTE-nél. Itt persze megállt a tudományuk, mereven bámulták a televízió képernyőjét. Eltelt 1-2 év, és újabb csoda történt, amelyet a krónikások a későbbiekben Isten intő jelének definiáltak. Ökörvásár volt a palota melletti alakulótéren: ahogy az már szokás, volt zsibvásár, körhinta, 'itt a piros, hol a piros', és egyéb elengedhetetlen kellékek. A nagy kavarodásban Megabölcsnek – akit változatlanul nem hagyott nyugodni a megoldatlan kérdés – megakadt a szeme egy sudár ifjún. Pontosabban az ifjú kezében tartott újság keltette fel az érdeklődését. Ezen ugyanis hajszál pontosan ugyanazt az – eddig máshol nem látott – szöveget vélte felfedezni, amit a megfejthetetlen varázslaton: **COMMODORE**. Úgy rohant oda, mintha puskából lőtték volna ki. A sudár ifjú viszont nem volt hajlandó kiadni a kezéből a titokzatos újságot, amelyen a zaklatott Megabölcs a 'COMMODORE VILÁG' feliratot bogarászta ki. Angol anyanyelvét tekintve nem lett okosabb, ám annyit sikerült megtudnia, hogy 49 bronz tallérért vehet ilyet a körhinta mögötti árustól (pult alól). Több se kellett neki... Szerencsére az utolsót még sikerült megszereznie (örömében ott is hagyta az 1 tallért az árusnál). Este ismét összeült a Bölcsek Tanácsa, és sikerült az egyik oldalon az oly régóta keresett varázslat nevét felfedezniük: "Programküldő szolgálat". A kelekótya irományból sikerült annyit kihámozniuk, hogy potom 300 bronz tallér ellenében ők is hozzájuthatnak vágyaik netovábbjához. Össze is dobták a 300 bronz tallért és tekintettel arra, hogy fogalmuk sem volt miről is van szó – megjelölték hát a varázslatok listáján a 01.-el jelzettet és elküldték a megadott címre a pénzt is (ez idő tájt még nem ismerték az "utánvétel" nevű varázslatot, amelyet később egy Posta nevű mágus talált fel). Telt múlt az idő. Lehullottak a fáról a levelek, majd leesett a hó is. Már-már tavaszodott, amikor 'Teknőc Ernő' bekopogott a cédulával: Küldeménye érkezett Megabölcsnek! Átvehető 300 bronz tallérért. Az udvari bolond át is vette rögvest. Vörösödött is bizony Megabölcs feje, amikor megtudta, hogy kétszer fizetett a küldeményért! No, nem baj – ismét összeült a Bölcsek Tanácsa és a füzetben olvasott instrukciók alapján megpróbálták betölteni a programnak nevezett varázslatot egy LOAD nevű varázsige segítségével. Többszöri próbálkozásuk ellenére sem jutottak előbbre. Ezért ismét elvonultak, hogy tanácsot kérjenek az egyre idősebbnek látszó boszorkánytól. Az ismét megdörzsölte a gömbjét, majd hosszas töprengés után közölte Megabölccsel, hogy a programok csak egy másik program, az ún. TURBO betöltése után alkalmazhatóak. Volt ám csodálkozás – bár mióta az a doboz előkerült, a királyságban már semmin nem csodálkoztak. Küldték is a kengyelfutókat mindenfelé azzal, hogy vissza ne merjenek térni addig, amíg nem szereztek TURBO-t. Persze a mesék jó szokása szerint itt is a legutoljára érkező, legkisebb kengyelfutó hozta el a hőn áhított TURBO-t. Ismét egybegyűlt a bölcsek csapata, akik már nagyon tájékozottnak tartották magukat – ezért felvették a Commodore Club nevet. Próbálkoztak, próbálkoztak, az egész éjszakát átvirrasztották, de az eredmény mindig ugyanaz volt: a képernyőn megjelent egy felirat – "**?LOAD ERROR**". Megabölcs megint kezdett ideges lenni, vörösödött, csapkodott, rútul káromolta a világmindenség összes teremtményét..., majd tollat ragadott és felháborodott levelet intézett a gazfickóknak, akik ily nagyon átrázták: "Azt még lenyeltem, hogy 300 helyett 600 tallért fizettem, de ezen a kazettán mindössze csak egy '?LOAD ERROR' nevű program található!" Ismét telt-múlt az idő. Közben a panaszos véleményét bosszúból eljuttatta a királyság magazinjához, az Esti Harsonához is, amelyben nagy betűkkel állt a hír: "Bezárult a kör a pórul járt megrendelő körül!" Néhány nappal később megjött a felmentő levél, amelyből a bölcsek sokkal okosabbak lettek. A zsákban levő DATASETTE feje ott áll, ahol éppen áll, leggyakrabban a német DIN szabvány szerint (ez azért a bölcseknek nem volt elég világos). Azt viszont megértették, hogy a DATASETTE fejbeállító csavarját egy kisméretű csavarhúzóval el lehet tekerni, picikét balra, vagy jobbra. El is rohantak egy óráshoz, aki készségesen felajánlotta segítségét: kölcsönadta hőn szeretett csavarhúzóját. Megabölcs lenyomta a PLAY gombot, majd egy picit állított jobbról/balra a csavaron. Ennek eredményeképpen semmit nem volt hajlandó a képernyőre kiírni a COMMODORE. Ezért a másik irányban próbálkozott. Kis állítást követően megjelent a következő: **FOUND X??$%??F**. Azt tudták, hogy a programok nem titkosírással készülnek, ezért próbálkoztak tovább. Ismét két kisebb állítás eredményeképpen már megjelent a következő: **BATMAN/HTL**. Feszült figyelemmel vártak egy-két percet, de megint csak a **?LOAD ERROR** jelent meg. Tekertek tehát tovább, s lám-lám: a következő próbálkozás sikerrel járt, a betöltés a **READY** felirat megjelenésével fejeződött be. Ki is adták: **RUN** és csodák csodája... a program beindult! Ennek hallatán a király hetedhét országra szóló ünnepséget, nagy-nagy lakomát rendezett, kezében ezentúl nem jogart, hanem csavarhúzót tartott, s a címerében is lecserélte a kardot egy csavarhúzóra (az persze nem jutott eszébe, hogy köszönetét fejezze ki egy levélben a "különleges" információért – ami persze csak neki volt az).

A bölcsek egyébként még sokáig gondolkodtak azon, mi lehet az a HTL a program neve mellett – de ez már egy más történet...

MIT TALÁLUNK A SPECTRUM VILÁG EDDIG MEGJELENT SZÁMAIBAN?

Sok-sok CoV olvasó kívánságára most közreadjuk azt a listát, amely betűrendbe szedve tartalmazza, hogy az eddig megjelent **SPECTRUM VILÁG** c. kiadványokban milyen játékleírások, és térképek találhatók. A listában a '/' jel előtti szám a Spectrum Világ számára utal, a '/' utáni szám pedig azt jelzi, hogy a keresett leírás vagy térkép az adott Spectrum Világ-on belül melyik oldalon található. A 'mell.' jelzés a térképmellékletre vonatkozik. Nézzünk egy példát: valaki szeretné megnézni, hogy a SCOOBY DOO-ról jelent-e meg valamilyen információ a SpV számaiban. A lista szerint igen, mégpedig a 6. számban, az 5. oldalon kezdődik, mellette a jelzés: (LT) arra utal, hogy itt leírást és térképet is találunk a játékhoz. **(L)** = leírás, **(T)** = térkép.
Felvetődhet a kérdés: miért közöljük ezt a listát a Commodore Világ olvasóival. Nos, manapság a játékok zömét a legtöbb ismert géptípusra megírják, azaz a Spectrum Világ-ban megjelent Spectrum ill. Enterprise leírások és térképek – apró eltérésektől (pl. játék irányítása) eltekintve – hasznos információk a Commodore tulajdonosok számára is. A régebbi SpV-ok megrendelési lehetőségéről már szóltunk az előző CoV ugyanezen oldalán.